

**Universidade de Brasília  
Instituto de Artes  
Departamento de Artes Cênicas**

**Felipe Manfrin de Oliveira**

**FIGURINO DE GUARDA-ROUPA: ANÁLISE DA METODOLOGIA  
UTILIZADA NO PROCESSO DO FIGURINO NO ESPETÁCULO  
“CINEMA PELADO”.**

**Brasília 2017**

**Felipe Manfrin de Oliveira**

**FIGURINO DE GUARDA-ROUPA: ANÁLISE DA METODOLOGIA  
UTILIZADA NO PROCESSO DO FIGURINO NO ESPETÁCULO  
“CINEMA PELADO”.**

Trabalho de conclusão do curso de Artes Cênicas -  
Habilitação em Bacharelado em Interpretação Teatral  
no Departamento de Artes Cênicas  
do Instituto de Artes da Universidade de Brasília.  
Orientadora: Profa. Mestra Cyntia Carla Cunha dos Santos.

**Brasília 2017**



**Figura 1– Ana Piratelli , Jerônimo Camargo e elenco como figurantes. Cena “Mrs. Bean”. Foto: Thales Lima**



**Figura 2 -Elenco todo no final do espetáculo. Cena “Aquarius”. Foto: Carol Dias.**

**FIGURINO DE GUARDA-ROUPA: ANÁLISE DA METODOLOGIA UTILIZADA  
NO PROCESSO DO FIGURINO NO ESPETÁCULO “CINEMA PELADO”.**

Trabalho de conclusão de curso do estudante Felipe Manfrin de Oliveira, apresentado para obtenção do grau de bacharel em Interpretação Teatral no curso de Artes Cênicas da Universidade de Brasília – Instituto de Artes – Departamento de Artes Cênicas.

Defendido e aprovado em \_\_\_\_\_ de 2017, com a nota final igual a \_\_\_\_\_ sob a orientação da Prof. Mestra Cyntia Carla Cunha dos Santos.

---

Prof. Mestra Cyntia Carla Cunha dos Santos

---

Prof. Dra. Felicia Johansson Carneiro

---

Prof. Mestre Pedro Dultra Benevides

Brasília, \_\_\_\_\_ de 2017.

## **DEDICATÓRIA**

Dedico esta pesquisa a todos os seres humanos que um dia vestiram roupa. Graças a este pudor, que hoje posso expressar uma das minhas facetas artísticas.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha Orientadora Profa. Cyntia Carla Cunha dos Santos, pela sabedoria com que me guiou nesta trajetória.

A cada um dos meus professores que serão eternamente mestres em minha memória. Trago um pouco de cada um em minhas palavras.

Gostaria de deixar registrado também o meu reconhecimento à minha família, pois acredito que sem o apoio deles seria muito difícil realizar este curso. Obrigado por confiarem em mim.

Aos meus colegas de sala. Gratidão.

A Secretaria do Curso, que sempre me ajuda quando preciso. Grato pela cooperação.

Carinhosamente gostaria de declarar minha eterna gratidão à mulher maravilhosa e diretora intrigante, Felícia Johansson, que com muita paciência e consciência guiou o processo do espetáculo *Cinema Pelado*, buscando, inteligentemente, sempre fomentar a discussão e evolução artística dos alunos em sala de aula. Grato por seu olhar maternal. Sempre foi um prazer fazer arte ao seu lado.

Em especial agradeço à Prof. Dra. Lidia Olinto pela honra em poder ser seu aluno. Nossos encontros foram sempre um grande aprendizado, repletos de discussões acaloradas e muita compreensão conceitual. Obrigado por cada correção nesta pesquisa. Eternamente grato por cada troca e por ter iluminado o mundo acadêmico em minhas ideias.

Enfim, a todos os que por algum motivo contribuíram para a realização desta pesquisa e desejam o meu bem.

Simplesmente Grato.

Para conseguir voar o homem estudou atentamente o movimento das asas do pássaro, e ao se dar conta das múltiplas funções que elas desempenham durante o voo, ao se dar conta de que as asas dos pássaros funcionam às vezes como hélices e às vezes como superfícies para planar, dividiu essas funções em diferentes partes, criando para cada uma delas uma parte em separado; e então, através da montagem dessas partes numa outra ordem, inventou o avião. Para criar uma obra de arte, para conhecer e transformar a realidade através da arte, o homem trabalha assim como trabalhou para inventar o avião.

EISENSTEIN, Sergei

A Forma do filme, 1949 p.07



**Figura 3 - Yuri Rocha e Heloísa Palma. Cena “Manga Satânica”. Foto: Carol Dias**



**Figura 4 -Tita Melo e Bruno Corte Real. Cena “Female Trouble”. Foto: Carol Dias.**



## RESUMO

Esta monografia se propõe a apresentar e analisar a metodologia utilizada por pelo autor em seu trabalho como figurinista no processo de construção do figurino do espetáculo *Cinema Pelado*. Essa montagem se tratou do resultado da diplomação da turma de bacharel em Interpretação Teatral do primeiro semestre de 2017, Departamento de Artes Cênicas – Instituto de Artes – Universidade de Brasília, *Cinema Pelado* que teve na direção a Prof. Dra. Felícia Johansson Carneiro. Em seguida faço um estudo de caso do método no ponto de vista do ator e sua personagem, reconhecendo o potencial criativo de cada opção de figurino no corpo do ator.

**PALAVRAS-CHAVE:** Artes Cênicas; Figurino; Processo Criativo; Metodologia Performativa.

## ÍNDICE DE IMAGENS

Figura 1– Ana Piratelli , Jerônimo Camargo e elenco como figurantes. Cena “Mrs. Bean”. Foto: Thales Lima.....	2
Figura 2 -Elenco todo no final do espetáculo. Cena “Aquarius”. Foto: Carol Dias.....	2
Figura 3 - Yuri Rocha e Heloísa Palma. Cena “Manga Satânica”. Foto: Carol Dias.....	7
Figura 4 -Tita Melo e Bruno Corte Real. Cena “Female Trouble”. Foto: Carol Dias.....	7
Figura 5 - Yuri Rocha. Cena “Copacabana Mon Amour”. Foto: Carol Dias.....	12
Figura 6 -Emanuel Lavor, Aline Hoffert e Ana Piratelli. Cena “A Hora da estrela”.F Foto: Thales Lima. ....	13
Figura 7 - Cyntia Carla (Minha orientadora) e Felicia Johansson (Diretora) assistindo a cena “Carrie, a Estranha” durante a realização do “JOGO 3 – SILHUETAS”. Em cena as atrizes Clarissa Melasso e Bárbara Albuquerque. Foto: Felipe Manfrin.....	15
Figura 8 - Heloísa Palma e Felipe Manfrin (Eu). Cena “Manga Santânica”. Foto: Thales Lima .....	16
Figura 9 - Felipe Manfrin (Eu), performando Mi Ladie. Cena “Carandiru”. Foto: Carol Dias. ....	17
Figura 10 - Bruna Tourão, Margot Dravet e Daniel Zacariotti. Cena “Relatos Selvagens”. Foto: Thales Lima .....	18
Figura 11 - Bárbara Albuquerque e Felipe Manfrin (Eu). Cena : “Closer”. Foto: Carol Dias.....	19
Figura 12- Elenco todo em “JOGO 2 – CORES (Cinza e rosa). Cena “Aquarius”. Foto: Yuri Fidelis.	26
Figura 13 — Registro do “JOGO 1 – SAPATOS”. Proposta trazida respectivamente pelos atores Gregório Benevides (Mat), Luís Carrier (Mi Ladie) e Ana Piratelli (Cartomante). Foto: Felipe Manfrin.....	29
Figura 14 - - Registro do “JOGO 1 – SAPATOS”. Proposta trazida respectivamente pelos atores Ana Piratelli (Acompanhante), Gregório Benevides (Suicida), Tita Melo (Divina). Foto: Felipe Manfrin .	29
Figura 15 - A diretora Felicia Johansson falando com elenco durante o “JOGO 2 – Cores”, experiência Rosa e Cinza. Foto: Felipe Manfrin. ....	31
Figura 16 - Clarissa Melasso, Bárbara Albuquerque e Thamiris Lima durante “JOGO 2 – Cores” (Preto). Cena “Lala Land”. Foto: Felipe Manfrin .....	32
Figura 17 -Clarissa Melasso, Bárbara Albuquerque e Thamiris Lima durante “JOGO 2 – Cores (Cores quentes e cores frias). Cena “Lala Land”. Foto: Felipe Manfrin.....	32
Figura 18 - Heloísa Palma, Aline Hoffert, Bárbara Albuquerque, Thamiris Lima, Margot Dravet e Ana Piratelli. Durante “JOGO 3 – Formas” : “Meu nome não é Jonhy 1”. Foto: Felipe Manfrin. ....	34
Figura 19 - Heloísa Palma, Aline Hoffert, Bárbara Albuquerque, Thamiris Lima e Clasissa Melasso. Durante apresentação. Cena: “Meu nome não é Jonhy 2”. Foto: Carol Dias.....	34
Figura 20 – Proposta do ator Felipe Manfrin para o personagem Sem- Chance de figura completo final	38
Figura 21 - - COLOR BARS - ou CB. Imagem padrão disponível no site : <a href="https://support.streamspot.com/hc/en-us/articles/219858108-Capture-Card-No-Video-Color-Bars">https://support.streamspot.com/hc/en-us/articles/219858108-Capture-Card-No-Video-Color-Bars</a> ....	41
Figura 22 - – Círculo cromático das cores. (PEDROSO, 2003).....	42
Figura 23 - – Croquis diversos na fase do desenho. Foto: Felipe Manfrin. ....	43
Figura 24 = Parte dos croquis divididos pelos atos (Parte de cima segundo ato, parte de baixo primeiro ato), e em ordem de entrada. Foto: Felipe Manfrin.....	45
Figura 25 - Felipe Manfrin (Eu) performando o Sem-Chance e Luís Carrier performando Mi Ladie. Cena “Carandiru”. Foto: Carol Dias .....	47
Figura 26 - Felipe Manfrin (Eu) Performando SRTA Hara no espetáculo “Vozes do Desejo”, direção Hebe Alves (CIA UFBA) em Salvador, 2016.....	49

Figura 27 - Croquis iniciais de Mi Ladie e Sem-Chance para o ator Felipe Manfrin (Eu). Foto: Felipe Manfrin.....	50
Figura 28 - Gero Camilo (Sem-Chance) e Rodrigo Santoro (Mi Ladie). Cena original .....	51
Figura 29 - Felipe Manfrin (Eu) performando a Mi Ladie e Luís Carrier performando o Sem-Chance. Cena “Carandiru”. Foto: Carol Dias .....	52
Figura 30 - Luís Carrier performando Mi Ladiee e Felipe Manfrin (Eu) performando o Sem-Chance. Cena “Carandiru”. Foto: Isabella de Andrade.....	52
Figura 31 - Luís Carrier performando Mi Ladiee e Felipe Manfrin (Eu) performando o Sem-Chance. Cena “Carandiru”. Foto: Carol Dias .....	53
Figura 32 - Registro do personagem Sem – Chance em JOGO 1 – SAPATOS. Foto: Felipe Manfrin	54
Figura 33 - – Luis Carrier e Felipe Manfrin (Eu). Durante o “JOGO 3 - Formas”. Foto: Yuri Fidelis	55
Figura 34 -= Felipe Manfrin (Eu) performando a Mi Ladie e Luís Carrier performando o Sem-Chance. Cena “Carandiru”. Foto: Carol Dias .....	56
Figura 35 - Luís Carrier performando Mi Ladie e Felipe Manfrin (Eu) performando o Sem-Chance. Cena “Carandiru”. Foto: Isabella de Andrade.....	57

## Sumário

INTRODUÇÃO .....	12
CAPÍTULO I: ETAPAS DO PROCESSO DE PESQUISA PERFORMÁTICA DO FIGURINO EM COLETIVO .....	21
1.1. Cronograma de ações.....	23
1.2. Jogos .....	26
1.3. Proposta final de figurino elaborada por cada indivíduo do elenco .....	36
CAPÍTULO II: A CRIAÇÃO DO CONCEITO.....	40
CAPÍTULO III: MI LADIE E SEM-CHANCE, ATOR, FIGURINO E PERSONAGEM.....	47
3.1- Mi Ladie e Sem-Chance .....	50
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	58
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	60
ANEXO .....	62

## INTRODUÇÃO

Esta pesquisa problematiza as opções eleitas na construção do processo metodológico que gerou a o figurino do espetáculo *Cinema Pelado*. Processo esse que desejou ir além de descobrir técnicas de produção e elaboração de conceito para os figurinos. Busquei, através de uma metodologia, propor caminhos “eficientes” para a produção de obras artísticas a partir da realidade universitária brasileira que eu me encontrava.

O espetáculo *Cinema Pelado* é o resultado da disciplina de diplomação “Projeto em Interpretação Teatral” do curso de Artes Cênicas da UnB em Brasília realizado no primeiro semestre de 2017, com orientação e direção de Felícia Johansson. Iniciou com a proposta de ser um espetáculo composto por um grupo de cenas de qualquer filme da História universal do Cinema, sendo que a seleção dessas cenas seria feita pelo elenco de acordo com suas afinidades e desejos pessoais. O elenco é composto por dezenove alunos com diferentes histórias e realidades, sendo isso um discriminador das estéticas de cada cena. Sabe-se também que o desejo de investigação da diretora, com estas cenas, era de experimentar o limiar entre as linguagens artísticas do Teatro e a sétima Arte, especialmente as questões relacionadas à interpretação atorial.



Figura 5 - Yuri Rocha. Cena “Copacabana Mon Amour”. Foto: Carol Dias

No entanto, é importante ressaltar que o resultado final tratava-se de um espetáculo teatral com utilização de câmeras e projetores, para a representação das estéticas descobertas a partir das experiências em sala de ensaio, sem nunca ter-se a pretensão de construir uma obra cinematográfica.



**Figura 6 -Emanuel Lavor, Aline Hoffert e Ana Piratelli. Cena “A Hora da estrela”.F Foto: Thales Lima.**

No decorrer dos ensaios cada ator trouxe suas propostas cênicas com referências diretas a algum filme. Algumas cenas eram lidas, outras improvisadas, outras assistidas as originais. As cenas eram sempre colocadas à disposição de pesquisa e experimento de qualquer um do elenco. Em seguida, debatia-se sobre as potencialidades criativas e artísticas de cada cena. Em nenhum momento se buscou construir uma dramaturgia com narrativa ou cronologia entre as cenas. Sabia-se sempre que cada cena seria unidade independente. E a dramaturgia do espetáculo como um todo seria uma colagem dessas unidades/cenas, sem uma costura narrativa entre estas unidades/cenas, dando ao espectador uma maior liberdade na construção da interpretação da obra. Apesar de reconhecermos que qualquer justaposição de cenas em alguma ordem específica é passível de leitura.

Nessa mesma perspectiva, Sergei Eisenstein, um dos primeiros teóricos a pensar a questão justaposição na arte, pontua que:

Ao brincar com pedaços de filme, descobriram uma propriedade (...). Esta propriedade consiste no fato de que dois pedaços de filme de qual quer tipo, colocados juntos,

inevitavelmente criam um novo conceito, uma nova qualidade, que surge da justaposição. Esta não é, de modo algum, uma característica peculiar do cinema, mas um fenômeno encontro sempre que lidamos com a justaposição de fatos, dois fenômenos, dois objetos. (EISENSTEIN, 1947, p.14)

No caso do espetáculo, a ordem das cenas e a estrutura dramaturgica a partir da justaposição foram construídas pelas necessidades de ordem técnica da cena como: tempo de troca de figurino de alguns atores; incapacidade temporal de mudança de maquiagem após uma determinada cena, entradas e mudanças de cenário.

Após um longo período de levantamento de material, a diretora Felícia Johansson solicitou que fosse escrito, em uma grande folha coletiva em branco, o nome de cada ator com a cena desejaria fazer, independente de tê-la experimentado cenicamente durante esta primeira etapa do processo criativo. Após um momento de tensão e decisão, delineou-se um mapa com 24 cenas divididas em grupos denominados A, B e C. Cada ator teria uma personagem em cada grupo, ou seja, cada ator teria três cenas e três personagens em todo o espetáculo.

É neste momento do processo que começou de fato a minha pesquisa como figurinista e também as etapas do processo criativo sobre o qual me debruçarei nesta monografia, que se trata da análise da metodologia pessoal desenvolvida para o espetáculo *Cinema Pelado*. Acredito que a pesquisa se iniciou neste instante por ser o momento em que a dramaturgia geral do espetáculo é definida, tornando, assim possível a experimentação concreta da obra na utilização das câmeras e das projeções. Além de ser o momento quando Eu, Manfrin, ator e aluno pertencente ao elenco, decido tomar a posição de estimulador/excitador/provocador do figurino, por vislumbrar um processo rico de experiências e aprendizados nas fronteiras borradas entre Teatro e Cinema.

Resumidamente, através desta monografia, pode-se analisar o estudo de caso do processo do figurino no espetáculo *Cinema Pelado*. Apresentarei a metodologia aplicada em duas etapas, cada uma inserida em um capítulo.

No primeiro capítulo, "CAPÍTULO I – ETAPAS DO PROCESSO DE PESQUISA PERFORMATIVA DO FIGURINO EM COLETIVO" apresento o cronograma executado, com todas as etapas laboratoriais que levaram a construção do conceito e, posteriormente, do próprio figurino. Inicio evidenciando as necessidades do nosso coletivo artístico estudantil, como, por exemplo, o orçamento baixo, grande elenco e nenhuma equipe de produção. Necessidades essas que me conduziram a criação da metodologia que denominei "figurino de

guarda-roupa". Nessa metodologia, propus que, através de JOGOS<sup>1</sup>, se reconhecesse possíveis peças de roupas no guarda-roupa do próprio elenco.



**Figura 7 - Cynthia Carla (Minha orientadora) e Felicia Johansson (Diretora) assistindo a cena “Carrie, a Estranha” durante a realização do “JOGO 3 – SILHUETAS”. Em cena as atrizes Clarissa Melasso e Bárbara Albuquerque. Foto: Felipe Manfrin**

O cronograma apresentado foi dividido em três etapas. Etapa Laboratorial, etapa de “construção” e etapa de apresentação. No decorrer do primeiro capítulo justifico as minhas ações eleitas e analiso as consequências geradas em cada JOGO para a materialização da obra.

Destino todo o segundo capítulo, “CAPÍTULO II – A CRIAÇÃO DO CONCEITO”, a discorrer sobre os trabalhos analíticos que me auxiliaram e as conexões expressivas que realizei para a concepção do conceito do figurino, deixando ainda claro meu trajeto individual como figurinista.

Encerro esta monografia com um capítulo no qual quem escreve é o EU pesquisador-ator e não o pesquisador-figurinista. Este segundo é quem guia os dois primeiros capítulos. Assim, no capítulo chamado “CAPÍTULO III – MI LADIE E SEM-CHANCE: ATOR, FIGURINO E PERSONAGEM.”, busco relatar minha experiência como ator em cada JOGO performático laboratorial proposto, analisando cada descoberta diária. Utilizei muito do meu diário de bordo como fonte primária para este capítulo, destacando a relevância do figurino para a construção das minhas personagens. No espetáculo *Cinema Pelado*, interpretei quatro personagens distintos. No entanto, escolhi recortar para esta monografia apenas análise da

<sup>1</sup> Ler capítulo "CAPÍTULO I – ETAPAS DO PROCESSO DE PESQUISA PERFORMÁTICA DO FIGURINO.



cena baseada na obra cinematográfica *Carandiru, o filme* (2003) de Héctor Babenco, na qual eu e o ator Luíz Carrier interpretávamos as personagens “Sem-Chance” e “Mi Ladie”. Decidi recortar a análise sobre esta cena por reconhecer, após a estreia e banca, tal cena como a de maior verticalização do trabalho como ator e figurinista, além também de identificar maior dificuldade de interpretação para mim naquele momento artístico pessoal, pois eu e o outro ator resolvemos revezar ambos os personagens a cada sessão. Encerro minha monografia buscando confrontar minha experiência atorial adquirida através de cinco de anos de universidade com uma prática artística e paixão que ando desvendando com maior técnica atualmente, o fazer do figurino teatral.

A minha escolha de pesquisar o figurino na cena vem muito antes deste processo. Sempre me questioneei quais seriam as possibilidades de influência que o outro artista, externo à cena e ao ator, poderiam produzir na obra. Então no decorrer dos meus processos, buscava me colocava à disposição no auxílio das tarefas com os cenógrafos, iluminadores, maquiadores, coreógrafos e figurinistas, criando certa habilidade e gosto pelas práticas plásticas e visuais da cena, além do paralelo interesse pela direção de cena.



**Figura 8 - Heloísa Palma e Felipe Manfrin (Eu). Cena “Manga Santânica”. Foto: Thales Lima**

Na universidade, há três anos descobri a SRTA. Hara, minha performance de Drag Queen em estado de empoderamento, que possibilita minha prática criativa na construção da visualidade performática em cena. Acredito que tal hábito artístico me gerou a capacidade de

materializar minhas ideias a respeito da visualidade em cena no que diz respeito a construção do trabalho do figurinista. Neste sentido afirma Paiva: “a tarefa principal do figurinista – e dos outros colaboradores da encenação – é transformar as ideias verbais em visuais e materializá-las” (PAIVA, 2011 p.19). Para este processo resolvi colocar o meu interesse de uma forma ativa no espetáculo através de proposições em ensaios para a construção da visualidade figurino, estabelecendo assim a utilização da metodologia sobre a qual resolvi elaborar tal análise.

Após certo estudo, entendi que a pesquisa performativa proposta por Haseman (2006) seria possivelmente a principal fonte referencial que embasa esta pesquisa em seus caminhos metodológicos. Segundo Haseman:

Desde o primeiro momento, fica claro que a pesquisa performativa irá se mover para além das atuais práticas da pesquisa qualitativa, para que, a fim de fazer o seu trabalho, novas estratégias e métodos precisam ser (e alguns têm sido) inventados. As novas estratégias e métodos são ditados pelos fenômenos que estão sendo investigado, e o reconhecimento de que o repertório atual de ferramentas metodológicas quantitativas – particularmente a prosa discursiva – não irá acomodar completamente o excedente de operações e resultados emocionais e cognitivos levantadas pelo praticante. Para a pesquisa performativa, a estratégia necessária e fundamental é a pesquisa guiada-pela-prática (...) (HASEMAN, 2006 p.49)



**Figura 9 - Felipe Manfrin (Eu), performando Mi Ladie. Cena “Carandiru”. Foto: Carol Dias.**

Também se entende aqui a pesquisa performativa como apresentado por Carole Gray:

Em primeiro lugar, a pesquisa que é iniciada na prática, onde dúvidas, problemas, desafios são identificados e formatados pelas necessidades da prática e dos praticantes; e, em segundo lugar, que a estratégia de pesquisa é empreendida através da prática, utilizando

predominantemente metodologias e métodos específicos que nos são familiares, como praticantes. (Gray, 1996, p. 3)

Entendendo que utilizei a pesquisa performativa para a definição das estratégias, torna-se possível a compreensão de algumas das minhas opções como figurinista. Através da busca por praticar a pesquisa performativa, construí um cronograma baseado em perguntas que a cada ensaio eram respondidas em cena. Todas as experimentações de peças de vestuários deveriam ser trazidas para a cena em sala de ensaio. Era um debate rico em proposições e realidade. As ideias estavam ali materializadas em peças de roupas.



**Figura 10 - Bruna Tourão, Margot Dravet e Daniel Zacariotti. Cena “Relatos Selvagens”. Foto: Thales Lima**

Outra referência teórica importante nesta monografia é o livro, *Encenação percurso pela criação, Planejamento e produção teatral* (2011), de Sônia Paiva, professora e pesquisadora da área de encenação da UnB, artista plástica, mestra em Arte e Tecnologia pela Universidade de Brasília. Neste livro, Paiva explana detalhadamente todo seu trabalho como pesquisadora/professora e artista dentro das disciplinas na UnB em conjunto com os alunos. Ela apresenta, segundo seus estudos, todo um percurso de criação, planejamento e produção teatral dos elementos que compõe a cena como iluminação, cenário, figurino e máscaras. Na palavras da mestra:

Teatro é uma construção coletiva em que vários profissionais de áreas distintas do conhecimento se reúnem para realizar uma montagem cênica. [...] Na encenação teatral os

elementos visuais, estéticos e técnicos que formam o espetáculo são tão importante quanto os autores, diretores e atores (PAIVA, 2011, p.10).

Como aluno formando do curso de Artes Cênicas na UnB, tive toda uma formação na cadeia de ENCENAÇÃO, com três disciplinas de 06 (seis) créditos cada. Nessas disciplinas, pesquisávamos alguns elementos de encenação. Nesta monografia acadêmica dei sequência ao meu processo criativo artístico a partir do método de Paiva que apliquei para construir o figurino do espetáculo *Cinema Pelado*.

Outro cabedal teórico foi as pesquisas de grandes mestres brasileiros da visualidade cênica, como Gianni Ratto, Kalma Murtinho, Daniela Thomas, Gabriel Vilela e outros. Rosana Muniz em *Vestindo os Nus-Figurino em cena* (1968) realizou uma série de entrevistas com todos esses encenadores, revelando seus procedimentos criativos. Esses mestres construíram amplas obras artísticas nas quais identifiquei ferramentas que pude aplicar ao meu trabalho de figurinista.



**Figura 11 - Bárbara Albuquerque e Felipe Manfrin (Eu). Cena : “Closer”. Foto: Carol Dias.**

Todos os encenadores que produziram e registraram suas construções poderiam ser possíveis fontes de diálogo para esta pesquisa, pois toda obra cênica possui uma visualidade, sendo ela um processo consciente ou não. Porém, busquei como recorte as referências da cena nacional, por acreditar que a realidade de criação cênica está totalmente conectada ao cultural/econômico e as possibilidades de cada região, que no nosso caso é o Brasil.

Também foram cruciais os autores Jenny Udale (2009) e Simon Seivewright (2009) da área de Moda, que me auxiliaram na definição epistemológica de conceitos estruturais ao longo da monografia. Observou-se uma forte conexão entre Teatro e Moda em suas problemáticas, métodos e matéria de trabalho artístico, tendo-se vários casos de estilistas que exercem a função de figurista em espetáculos teatrais.

Assim, esta monografia vem como resultado empírico do intercâmbio entre três facetas do meu possível ser artístico.

## CAPÍTULO I: ETAPAS DO PROCESSO DE PESQUISA PERFORMÁTIVA<sup>2</sup> DO FIGURINO EM COLETIVO

Quando senti o impulso em pesquisar, em conjunto com a turma, as possibilidades de figurino para o nosso espetáculo de Diplomação I<sup>3</sup>, decidi problematizar minhas inquietações sobre a relação entre os elementos da encenação – como o figurino e o cenário – na construção da personagem, cena e obra. Entende-se nesta monografia o conceito de figurino como o apresentado por Adriana Leite (2002), que define o traje a partir da noção de *skene*:

Limitando a roupa ao contexto do espetáculo fechado – a encenação – pode-se então aproximá-la mais de seu sentido próprio, como objeto, pois neste momento encontra-se inserida em um mundo fechado (*skene*<sup>4</sup>), definido por regras próprias. A roupa composta, definindo um traje, ganha uma nova categoria, a qual chamamos de figurino. Sua manifestação e expressão estão diretamente relacionadas a uma ideia definida, predeterminada pelo espetáculo. (LEITE, 2002 p. 57)

Propus ao elenco e diretora que me autorizassem a estimulá-los na busca pela construção do figurino em conjunto com a pesquisa e elaboração dos nossos personagens e da própria obra, possibilitando-me exercer múltiplas funções criativas no espetáculo simultaneamente. “Prática em ‘pesquisa conduzida-pela-prática’ é essencial – não é um extra opcional; é a pré-condição necessária de envolvimento na pesquisa performativa” (HASEMAN, p.48 2006). Busquei, assim, traçar um fio condutor que me gerasse tanto experiências no âmbito do intelecto e teórico como a experiência de praticante. Construiria um cronograma de ações para a pesquisa do figurino a partir de um mergulho teórico-prático.

Através do cronograma, experienciei na prática um tipo de relação figurino-cena como o suscitado por Matteo Bonfitto (2013) em *O Ator Compositor*. Em um trecho o autor fala sobre a possibilidade do figurino como elemento disparador das ações psicofísicas, e por consequência da cena. Pesquisei as possibilidades criativas na cena tanto do ator como do figurinista.

O ato de compilação das funções artísticas que realizei como ator e figurinista do mesmo elenco gerou em mim uma experiência singular. Esta pesquisa não se trata de um estudo de caso da construção de um figurino concebido por um exclusivo profissional da

---

<sup>2</sup> Para melhor compreensão de o termo ler o artigo de Brad Haseman “Manifesto pela Pesquisa Performativa” 2006. “Tem ocorrido um impulso radical para não somente colocar a prática no âmbito do processo de pesquisa, mas para guiar a pesquisa através da prática.” (HASEMAN, p.43 2006)

<sup>3</sup> Nome usual da disciplina “106119- Projeto de Interpretação Teatral”, uma das disciplinas de conclusão do curso de Bacharel em Artes Cênicas - Interpretação Teatral do ano de 2017.1.

<sup>4</sup> Conforme Cunha (1997). O termo encenação vem do latim *scena* ou *scaena*. Palavra derivada do grego *skene*, significando originalmente tenda



área, o figurinista. A particularidade se dá em termos um artista realizando múltiplas funções, que gerou uma experiência extremamente potente, acredito que próxima ao conceito de experiência discutido por Larrosa Bondía (2002). E é sobre esta experiência que recorro minha análise e que me debruço nesta monografia. Ou seja, foi através dos resultando da experiência de compilação praticada que defini os passos metodológicos da pesquisa.

Em conjunto ao aprofundamento teórico/reflexivo pessoal construído a partir de leituras e fichamentos, desenvolvi uma prática performativa através de uma série de jogos<sup>5</sup> que excitaram a criação do figurino e de seu conceito. Trouxe também para as criações artísticas proposições menos racionais. Tais experimentações possibilitaram a construção de um caminho artístico mais intuitivo e borravam as fronteiras entre as funções de ator, figurinista e pesquisador. Nesse sentindo, a teoria surgiu em um segundo instante como uma forma complementar a prática, ampliando meu conhecimento empírico sobre minhas próprias criações artísticas, tornando possível abranger a esfera do indizível<sup>6</sup>, tão fundamental nas Artes Cênicas.. “(...) as pessoas que desejam avaliar os resultados da pesquisa também precisam experimentá-los de forma direta (copresença)” (HASEMAN, p.45 2006).

Iniciei minha investigação buscando reconhecer os métodos de alguns dos grandes figurinistas que atuaram no Brasil – como Gianni Ratto (1916-2005), Kalma Murtinho (1920-2013), Daniela Thomas (1959) e Gabriel Vilela (1958) – para inserir tais ações em minha metodologia de criação. Me interessava reconhecer de qual forma estes mestres haviam desenvolvido suas práticas nas construções de suas obras. Artistas estes que proviam do teatro e da moda. Acreditei que assim encontraria um norte para a construção de um cronograma e uma proposta mais sólida de metodologia para apresentar a turma. Fui aconselhado pela minha orientadora, Cynthia Carla<sup>7</sup>, a parar de buscar uma fórmula fechada e sim redimensionar meu pensamento sobre o processo, sempre como uma nova experiência.

---

<sup>5</sup> Segundo Josette Féral em seu artigo “A teatralidade: Em busca da especificidade da linguagem teatral” publicado em 2015 no seu livro “Além dos Limites” “O jogo é fazer (...) o jogo implica uma atitude consciente da parte do performer (tomando aqui no sentido geral: ator, encenador, cenógrafo, dramaturgo ... todos eles participam) (...) o jogo é codificado aí a partir de regras específicas que se relacionam, por um lado, com as regras do jogo em geral.” (FÉRAL, p. 91 2015)

<sup>6</sup> Que não se pode dizer; não demonstrado por meio de palavras; impossível de se descrever: sensação indizível. Que se desvia daquilo que é comum ou programado; extraordinário. Indizível é o contrário de: dizível. Disponível em <https://www.dicio.com.br/indizivel/>. Acessado em 31 de outubro de 2017.

<sup>7</sup> Cynthia Carla é figurinista, diretora, professora, atriz, cenógrafa e maquiadora. Graduiu-se como bacharel em artes cênicas e é mestra na linha de pesquisa poéticas contemporâneas com a dissertação O Livro de Lilitt: a construção de um corpo performativo, ambos pela UnB, Universidade de Brasília.

A montagem artística é sempre uma invenção. Não existem manuais nem rede de segurança [...]. Cada montagem é uma única e exclusiva experiência em grupo, não importa se amador, formado por alunos, ou se o trabalho é de profissionais de uma grande companhia. (PAIVA, 2011, p. 56)

No entanto, também fui alertado sobre o fato de que existem certas etapas em um processo de construção de um figurino que devem estar presentes no cronograma. Tratam-se de categorias como: *briefing*<sup>8</sup>, construção de conceito, experimentação de propostas, desenhos de croquis, amostras de tecidos, trocas com atores, elaboração de orçamento baseado nas datas e etc.. “(...) a pesquisa envolve investigação e registro de informações – as quais podem se dividir em uma série de categorias -, que fornecem inspiração (...)” (SEIVEWRIGHT, 2009 p.18). Assim, surgiu uma infinidade de lacunas que precisavam ser preenchidas através de ações concretas no cronograma. Em paralelo, questões artísticas independentes do tipo de metodologia deveriam ser pensadas: como cores, formas, texturas e silhueta; elementos visuais necessários tanto em processos horizontais como hierárquicos. “Silhuetas, texturas, cores, detalhes, estampas e adornos terão o seu lugar no processo de criação, e todos farão parte da pesquisa envolvida.” (SEIVEWRIGHT, 2009 p.07).

A seguir está o cronograma por mim proposto ao elenco. Ele foi elaborado a partir da realidade temporal e orçamentaria do projeto. “A técnica, organização dos recursos, do tempo e o planejamento cuidadoso do figurinista são, muitas vezes, mais importantes e eficientes que sua inspiração e criatividade” (PERITO ; RECH, 2012 p.07). Este cronograma trazia tais ações com a intenção de construir um processo de pesquisa dinâmico e orgânico com participação dos atores nas experimentações, elaborações, recolhimento e customizações das peças da indumentária do espetáculo.

### 1.1. Cronograma de ações

Somente após o estudo da proposta cênica feita pela diretora que dei início à elaboração do cronograma, por entender a relação hierárquica entre as funções. “Assim, fica claro que o trabalho do figurinista depende totalmente do método de atuação do diretor. (...) O processo parte da concepção do diretor e da pesquisa e criatividade do figurinista (...)” (MUNIZ, 2004, p. 60-61). A proposta cênica da diretora se tratava de uma ‘releitura’ teatral de filmes, com foco no processo de interpretação. Já se observa que um grande volume de peça de vestuários e trocas de roupas seriam necessárias para representar todas as cenas e personagens que seriam trabalhados no espetáculo.

---

<sup>8</sup> “Em geral, o briefing é o início de qualquer projeto criativo, e o projeto é um conjunto de atividades que possui um cronograma. O objetivo do briefing é, essencialmente, inspirar e delinear as metas e as premissas requeridas.” (SEIVEWRIGHT, 2009 p.12)



Todavia, analisando o orçamento, constatamos que este, no nosso caso, seria extremamente baixo para a confecção de cerca de oitenta figurinos. Mas isso deveria se tornar elemento de criação e não empecilho. “(...) a falta de dinheiro incentiva a criatividade em qual quer lugar do mundo.” (MUNIZ, 2004 p. 30). O livro *Vestindo os Nus* sempre traz excelentes exemplos e soluções para todos os tipos de casos. Trago em todo o texto muitos trechos de entrevistas realizados por Muniz (2004) com diversos artistas.

Foi aí que decidimos o primeiro conceito do futuro figurino. Encontrar todas as peças de roupas com o menor custo possível. Evidenciando que o figurino não seria uma prioridade orçamentária. Decisão que gerou toda sistematização das ações de catalogação seguintes tomadas por mim. Optamos por um figurino composto por peças de roupas que estivessem no guarda-roupa do elenco, ou seja, itens cotidianos ainda sem o estabelecimento da teatralidade. Essas peças em geral seriam encontradas nos guarda-roupas dos atores e em brechós da cidade de Brasília “A grande ajuda que o teatro tem é dos brechós.” (MURTINHO apud MUNIZ, 2004 p. 99). A definição contemplou nosso orçamento baixo e a busca por uma textura visual realista. Observamos que não haveria a possibilidade e nem necessidade de construção ou confecção das vestimentas, mas sim a customização e transformação de itens já prontos em sua forma e tecido. “Feiras de antiguidades e brechós oferecem uma oportunidade ideal para descobrir tesouros, artefatos descartados, moda *vintage* ou ainda roupas de época.” (SEIVEWRIGHT, 2009 p.53). Fazendo-se necessária a elaboração de um método de recolhimento das peças. Assim, além de diminuir os gastos com compras de tecidos e costureiras, esta opção acelerava a produção das peças de roupa, tendo em vista que se teve cerca de um mês para a estreia do espetáculo.

Mês	Dia	Atividade			
Abril	25	JOGO 0 - Descrição			
	27	JOGO 1 - Sapatos			
Maio	02	JOGO 2 - Cores			
	04	JOGO 2 - Cores			
	05	JOGO 2 - Cores			
	09	JOGO 3 - Silhuetas			
	11	JOGO 3- Silhuetas (Cabelo e Maquiagem)			
	12	JOGO 3 - Forma / Cor	*Análise dos figurinos originais.		
	16	Apresentação proposta final/ Ator			
	18	-----			
	19	Entrega dos Croquis e apresentação do CONCEITO			

	23	Diálogos e correções			
	25	Diálogos e correções			
	26	Produção e Customização			
	30	Produção e Customização			
Junho	01	Produção e Customização			
	02	Produção e Customização			
	06	Produção e Customização/ Entrada na BT16			
	08	Produção e Customização			
	09	Produção e Customização			
	13	Entrega Final do Figurino			
	15	Teste final dos Figurinos/ Ajustes			
	16	Ensaio Geral			
	20	Ensaio Geral			
	22	Ensaio Geral			
	23	Ensaio Geral			
	27	Apresentação Cometa Cenas			
	29	Apresentação Cometa Cenas			
	30	Apresentação Cometa Cenas			
Julho	01	Apresentação Cometa Cenas			
	02	Apresentação Cometa Cenas			

Tabela 1- CRONOGRAMA

	Construção de conceito e Laboratórios de experimentação.
	Confecção e produção dos figurinos.
	Apresentação da obra.

**\*Palavras escritas de vermelho representam dias que merecem destaque por serem momentos transformadores das etapas.**

Vemos o cronograma que foi apresentado à turma como proposta de metodologia de experimentação, elaboração, definição, construção e apresentação dos figurinos. Buscamos inicialmente elaborar um sistema de recolhimento e estudo das peças que seriam os possíveis figurinos, nos guarda-roupas gerais do elenco através de jogos cênicos. Neste caso, opto por chamar de jogo cênico (FÉRAL, 2015) as ações de estímulos por mim propostas através de jogos laboratoriais com regras pré-estabelecidas que gerassem diálogo e novas proposições por parte do elenco (jogadores). Neste momento inicial, questionamos e experimentamos de formas práticas as cores, formas, silhuetas e infinitas possibilidades de criação. Este foi o momento de livre criação laboratorial no qual nada ainda estava definido. Foi através dos jogos que conhecemos o “vocabulário de guarda-roupa” de cada ator. Soube-se, assim, quais seriam as necessidades para a cena e quais seriam nossas opções como solução criativa para a

obra. “Quando começa a elaborar uma personagem, o ator se sente nu diante daquele que deve interpretar.” (MUNIZ, 2004 p. 44). Buscávamos vestir esses personagens com as nossas próprias roupas e juntas elaboraríamos uma visualidade que dialogasse.

Este cronograma foi dividido em três grandes grupos (**Construção de conceito e laboratórios de experimentações [Azul]**; **Confecção e produção dos figurinos [Verde]**; e **a Apresentação da obra [Amarelo]**). Acredito que assim a compreensão do elenco de cada etapa se tornou fácil e possibilitou a colaboração na execução das metas.

A seguir explicarei passo-a-passo como se desenvolveu cada jogo e seus resultados na obra.

## 1.2. Jogos

A primeira etapa do cronograma, além de ser a maior de todo o processo, é quando ocorrem todos os jogos, as experimentações e as descobertas responsáveis pela definição do conceito final do figurino. Destinei um tempo grande a este momento por acreditar que as potencialidades de uma obra serão sempre descobertas através da pesquisa e da experimentação prática. “Para que o figurinista tenha consciência do amplo universo no qual pode situar sua criação, um extenso trabalho de pesquisa se faz necessário a cada espetáculo e ao longo de sua formação.” (MUNIZ, 2004 p.33).



**Figura 12- Elenco todo em “JOGO 2 – CORES (Cinza e rosa). Cena “Aquarius”. Foto: Yuri Fidelis.**

desenvolvidos em torno de quatro semanas que abordaram aspectos distintos da visualidade.

A pesquisa deve inspirá-lo, acima de tudo, como um indivíduo criativo (...). Coletando referências variadas e buscando diferentes assuntos você pode explorar várias

possibilidades criativas, antes de canalizar e concentrar sua imaginação em um conceito. A pesquisa o ajudará a produzir conhecimento. Talvez você descubra informações antes desconhecidas ou nas habilidades e tecnologias passíveis de utilização. (SEIVEWRIGHT, 2009 p.16)

Por se tratar de uma montagem universitária assumimos a pretensão de atores criadores da obra como um todo, que no desenvolver de seus processos contribuem e produzem os próprios figurinos e cenários do espetáculo. Além de acreditar que o ator deve estar de acordo com a proposta do figurino e ser membro ativo em sua criação. “A roupa é o elemento mais próximo que o ator possui de sua criação.” (NANINI apud MUNIZ, 2004 p. 47).

Explicarei como funcionou e o que descobrimos sobre os figurinos em cada um dos jogos.

Propus o jogo inicial em que cada ator criador teria que ‘**utopisar**’<sup>9</sup>, isto é, descrever detalhadamente suas ideias, desejos e intenções a respeito do figurino, pensando de uma forma individualizada por personagem ou cena. Assim, cada ator teve a oportunidade de transmitir ao figurinista todos os seus desejos iniciais a respeito do figurino.

O coração do trabalho do figurinista é intensificar, através das possibilidades dramáticas da roupa, os efeitos almejados pelos atores, por meio da descrição da sua personalidade, condição social e desenvolvimento psicológico das personagens. (HOLT, 2001 p.08)

Esta foi a proposta do “*JOGO 0 – Descrição*”. Cada um individualmente elaboraria em forma textual uma descrição do que se pode ver de cada uma de suas personagens. Nessa descrição deveriam detalhar aspectos físicos dessa personagem, que poderia ser completamente distintos ao do ator, e também descrever a roupa que se utilizava, possíveis maquiagens e adereços. Acreditei que, assim, este figurino já partiria de uma possível empatia entre o ator e a peça de roupa, iniciando a relação entre figurinista e elenco com um diálogo aberto. Cada um teve a oportunidade de expressar seus iniciais desejos e de evidenciar elementos dos quais não gostariam de ter em seu corpo. “Cheguei à conclusão que me incomodava ver os atores obrigados a vestir coisas que não estavam caindo bem.” (THOMAS apud MUNIZ, 2004 p.129)

Em entrevista com Rosane Muniz (2004), Nanini deixa claro que a interligação entre atores e figurinistas é intrínseca ao processo: “(...) interferir no figurino é natural, assim como o figurino também interfere na sua interpretação.” (MUNIZ, 2004 p.47). É evidente a relação que existe entre figurino e interpretação e as potencialidades criativas que se apresentam em diálogo. “Ao figurinista não cabe apenas reproduzir indumentária de forma a tornar os atores reconhecíveis como personagens.” (PERITO ; RECH, 2012 p.07). A entrada do figurino no

---

<sup>9</sup> Utopia blablablablabla

ator poderá sempre transformar em algum grau o corpo do ator, e por sua vez a interpretação.

No ensaio seguinte, estimei que cada ator e atriz do elenco trouxesse uma proposta física de sapatos para cada personagem. “Para que o trabalho se complete é necessário que todo o corpo do ator seja cuidado da cabeça aos pés. Portanto, pensar na maquiagem, acessórios e sapato faz parte da composição...” (PAIVA, 2011 p.28). Mesmo este não sendo o real sapato da personagem, buscamos transforma-lo em algo mais semelhante aos nossos desejos: como um tênis comum que vira uma bota, ao colocarmos preso a canela do ator ou tecidos ou uma polaina. Esse tipo de adereço, quando utilizado em cena pelo ator, traz possivelmente novas sensações, tanto para o performer na interpretação. Tudo não passava de pesquisa e experimentação. Recolhimento de ideias. Tudo experimentado era catalogado como possível fonte inspiradora. “Se você vai direto pelo que gostaria, elimina muitas possibilidades que, às vezes, resultariam em algo bem mais legal. Acho mais rico pensar: tenho essa possibilidade, em compensação tenho todas essas outras” (NAMATAME apud MUNIZ, 2004 p. 169).

O jogo cênico “JOGO 1 – *Sapatos*” veio iniciar a investigação imagética da construção do Conceito do Figurino. “Todo mundo sabe que, no teatro, repara-se muito nos sapatos dos atores.” (DINIZ apud MUNIZ, 2004 p.122). Acredito que uma pesquisa visual não se limita apenas a referências textuais, ou com uma única fonte estimuladora. “Não se deve ficar preso a uma única fonte de informação, deve-se abrir ao máximo o leque de observação.” (PAIVA 2011 p. 71). Quanto mais mentes criadoras e diversidade de proposições, maiores são os estímulos à criação de variadas soluções potentes.





**Figura 13 — Registro do “JOGO 1 – SAPATOS”. Proposta trazida respectivamente pelos atores Gregório Benevides (Mat), Luís Carrier (Mi Ladie) e Ana Piratelli (Cartomante). Foto: Felipe Manfrin.**



**Figura 14 - - Registro do “JOGO 1 – SAPATOS”. Proposta trazida respectivamente pelos atores Ana Piratelli (Acompanhante), Gregório Benevides (Suicida), Tita Melo (Divina). Foto: Felipe Manfrin**

A partir do “*JOGO 2 – Cores*” busquei que as experiências deixassem de serem apenas movimentos de investigações laboratoriais e passassem a serem também momento

de identificação e catalogação das peças existentes nos guarda-roupas do elenco. Era preciso entender quais peças de roupa cada um do elenco tinha a oferecer. E tal catalogação necessitava de muita organização. O “*JOGO 2 – Cores*” foi uma proposta de experimentação de variadas peças de roupas, a partir da definição uma paleta sugerida previamente. “Damos às cores significados subjetivos e simbólicos e associamos nossas características individuais. Cada cultura vê a cor de uma maneira.” (UDALE, 2009 p.115). Optei por neste momento dar foco a cor e não a forma. Observando hoje, percebo que essa escolha interferiu diretamente na minha elaboração futura do conceito do figurino.

A cor é um aspecto fundamental no processo de pesquisa e designs. (...) A cor nos fascina desde a Antiguidade e, em nossa roupa, traduz personalidade, caráter e gosto, podendo transmitir mensagens significativas que refletem diferentes culturas e status sociais. (SEIVEWRIGHT, 2009 p.23)

As regras do “*JOGO 2*” a respeito da cor eram definidas em conjunto em cada ensaio. Produzimos diariamente o que seria um esboço geral das ideias do figurino. “Depois de identificar ideias, registro as coisas que me chamam atenção em um livrinho.” (THOMAS apud MUNIZ, 2004 p.132), fotografando, recolhendo e anotando no próprio caderno de esboços as peças que surgiam e nos contemplava ao serem colocadas na cena no coletivo. Esse caderno continha referência textuais, áudios, fotos e pedaços de matérias diversos. “Em geral, um caderno de esboços é o lugar em que você pode reunir e processar todas as informações coletadas, tornando-se assim um espaço pessoal para trabalhar ideias.” (SEIVEWRIGHT, 2009 p.84).

Este exercício durou uma semana. Nele pudemos experimentar três variações durante sua execução, com o objetivo de desvendar os valores simbólicos e sensoriais que as cores trazem. “Há cores que nos deixam deprimidos enquanto outras elevam nosso estado de espírito; algumas nos fazem sentir calor e outras, frio.” (UDALE, 2009 p.115)

No primeiro dia, a variação da Paleta<sup>10</sup> de cores era branca. Investigamos as possibilidades de jogo do branco com as projeções e a iluminação, e as sensações que aquela unidade visual nos trazia. A diretora destacou a sensação de higienização hospitalar que para ela o branco trazia.



**Figura 15 - A diretora Felicia Johansson falando com elenco durante o “JOGO 2 – Cores”, experiência Rosa e Cinza. Foto: Felipe Manfrin.**

cinzas e rosas. Buscando identificar os jogos entre misturas. No terceiro e último dia deste exercício, buscamos aprofundar a experiência abrindo a paleta em dois grupos: cores quentes (Vermelho, Laranja e Amarelo) e cores frias (Azul, Verde, Marrom e tons de Roxo). Paiva pontua ser extremamente rico para o processo a construção em coletivo com estímulos diversos e variados e como eles enriquecem o momento de desenhar as propostas em croquis:

A partir das decisões coletivas cada pessoa, ou grupo, inicia o trabalho de pesquisa imagética sobre o que se decidiu fazer, que possa dar base às definições estéticas como forma, estilo, cor, textura, etc. Esses levantamentos de informações servem de apoio à criação dos desenhos e são fundamentais para a materialização do projeto. (PAIVA 2011 p.69).

Foi através desse jogo que começamos a recolher e catalogar as roupas ainda sem um conceito específico, buscando desvendá-lo a partir das regras sobre cores e as descobertas dos materiais encontrados como potência nesta investigação.

<sup>10</sup> “Paletas: Peça sobre a qual os pintores misturam as tintas antes de pintar. Para um figurinista e estilista, significa uma seleção de cores agrupadas em formas de cartela. Elas podem combinar, ter tons ou matizes semelhantes, ou podem ser justapostas e não combinar,” (SEIVEWRIGHT, 2009 p.23)





**Figura 16 - Clarissa Melasso, Bárbara Albuquerer e Thamiris Lima durante “JOGO 2 – Cores” (Preto). Cena “Lala Land”. Foto: Felipe Manfrin**



**Figura 17 -Clarissa Melasso, Bárbara Albuquerer e Thamiris Lima durante “JOGO 2 – Cores (Cores quentes e cores frias). Cena “Lala Land”. Foto: Felipe Manfrin**

Foi neste momento também que comecei a me questionar sobre o poder criativo da cor e a possibilidade de ter tal elemento determinando o conceito. Fiquei alerta sobre as experiências e a descoberta de cada ator a respeito das cores nos jogos.

As cores trazem sentimentos, simbologias e energias muito específicos. Eisenstein

denomina essa correlação entre cores e sentimentos como uma relação absoluta, ou seja, a tonalidade interior: “(...) ‘tonalidade interior é ‘harmonia interna de linha, forma e cor’, temos em mente uma harmonia com algo, uma correspondência com algo. A tonalidade interna deve contribuir para o significado de um sentimento interno.” (EISENSTEIN, 1947 p.77). Nesta citação, o autor deixa evidente a ligação subjetiva entre as cores e certos estados psicofísicos. Como vemos no exemplo dado por ele a seguir: “em sua primeira interpretação, o verde é um símbolo da vida, regeneração, primavera, esperança. Nisto as religiões cristãs, chinesa e muçulmana concordam.” (EISENSTEIN, 1947 p.91). Como este, outros autores realizaram estudos sobre os conectivos entre cores e estados. Observo como estas conexões não são absolutas, sendo variantes entre culturas e regiões. Como exemplo, Jenny Udale (2009), autor da *Moda*, aponta a diferença entre o Oriente e o Ocidente em relação com a cor branca. “Na China, o vermelho simboliza propriedade, sorte e celebração, enquanto o branco simboliza luto e morte.” (UDALE, 2009 p.115). Já no Ocidente, como é sabido, temos a cor branca associada à paz, pureza e casamento. Assim, a utilização da cor de forma racional tornou-se uma possibilidade de estímulo provocador da elaboração da visualidade do figurino. Comecei a observar e dialogar com os atores sobre as cores e as tonalidades interiores que cada um tinha a respeito da cena e dos sentimentos que eram gerados. Já que em cada cultura a cor tinha sua simbologia, talvez em um mesmo elenco surgisse variações de opiniões e sensações a cada cor.

Após uma semana de estudo sobre as cores, anotamos, catalogamos e guardamos todos os resultados.

Reiniciamos nossa pesquisa com o “JOGO 3 – Formas”, dessa vez com o olhar na forma<sup>11</sup>, ou seja, nas silhuetas das personagens e das roupas, além das silhuetas corporais (corpo e cabelo).

Para criar a caracterização, é necessário e recomendável, conhecer a história da indumentária e reconhecer as silhuetas das diferentes épocas. A silhueta é o contorno da forma do corpo com a roupa e seus acessórios que, de época em época, de cultura em cultura, muda e modela o corpo a cada período. Falar de silhueta de uma época específica implica tanto em conhecer os materiais quanto os seus modos de produção. Devemos entender que o padrão formal do corpo e as formas de construção da vestimenta são características econômicas, sociais e culturais. (PAIVA, 2011 p.24).

Durante essa terceira semana, busquei direcionar a reflexão a respeito das silhuetas, sugerindo nossas experiências através da forma e da textura, ou seja, valorizando os cortes da roupas em detrimento da cores. Tal pesquisa sempre se referenciava a cena do filme

---

<sup>11</sup> “Por sua própria definição, ‘forma’ é uma área ou formato com um contorno definido, uma aparência e uma estrutura visíveis. (...) As formas são elementos vitais de pesquisa (...)” (SEIVEWRIGHT, 2009 p.29)

original. Já havíamos identificado, em algumas das cenas cinematográficas escolhidas, a necessidade de adaptação devido physique du rôle do elenco. Exemplos: um personagem era bem mais jovens que o ator (Cena do filme “Billy Eliot”, 2000 de Stephen Daldry, na qual o personagem originalmente é uma criança de onze anos.), ou uma outra personagem do gênero masculino sendo interpretada por uma atriz do gênero feminino (Cena do filme brasileiro “Meu Nome Não É Johnny”, 2008 de Mauro Lima, na qual originalmente é feita apenas por homens cis.) Pode-se observar nas figuras abaixo, trecho da ensaio durante “JOGO 3: FORMAS” e o trecho da apresentação:



**Figura 18 - Heloísa Palma, Aline Hoffert, Bárbara Albuquerque, Thamiris Lima, Margot Dravet e Ana Piratelli. Durante “JOGO 3 – Formas” : “Meu nome não é Jonhy 1”. Foto: Felipe Manfrin.**



**Figura 19 - Heloísa Palma, Aline Hoffert, Bárbara Albuquerque, Thamiris Lima e Cláudia Melasso. Durante apresentação. Cena: “Meu nome não é Jonhy 2”. Foto: Carol Dias**



O figurino nestas cenas ganha funções visuais específicas na caracterização da personagem. “O traje, na sua composição que define a figura do personagem, pressupõe uma série de requisitos que respondem a sua funcionalidade.” (LEITE, 2002 p.78). É necessário entender como ocorre essa tradução no corpo da personagem em diálogo com o ator. “(...) sabe-se que é o ator quem veste o personagem, portanto o figurinista deve considerar algumas observações feitas por ele, tanto na questão conceitual quanto no que diz respeito ao próprio corpo.” (LEITE, 2002 p.124). Será o ator que juntamente com o figurino performará a realidade da cena.

Algumas pessoas do elenco passaram a se incomodar com a mudança das propostas de jogos de cores para jogos de formas. Alguns já haviam identificados opções de figurino potentes para suas personagens quando se questionaram sobre cores nos jogos anteriores e não desejavam mudar. Nesta tentativa de destacar o estudo da forma, discordâncias a respeito das peças começaram a surgir. “Trabalhar com o corpo do ator é como mexer na língua de alguém.” (THOMAS apud MUNIZ, 2004 p.134). Inconscientemente começou-se a fixar algumas ideias a respeito do figurino, que nitidamente estavam conectadas as primeiras experiências nos jogos com as cores. Observou-se, portanto, certo receio dos artistas de testar novos formatos que também poderiam funcionar, em detrimento de um que já detectamos e catalogamos como potente. “A escolha dos caminhos para a encenação não é feita apenas com todos concordando sobre o que fazer, mas com todos apresentando as diferentes visões de como fazer e escolhendo, coletivamente, às vezes de modo acalorado, uma solução negociada.” (PAIVA, 2011 p.61).

A partir desta terceira semana trouxe provocações mais concretas sobre as peças. Começamos a testar cena a cena as descobertas, questionando as formas das peças e também as cores. Assim dei continuidade ao processo de catalogação desse figurino feito de ‘recortes’ de peças do guarda-roupa do elenco. “O diretor é o termômetro de como vou trabalhar” (DUNCAN apud MUNIZ, 2004 p.158). Todas as discordâncias eram levadas a diretora que buscava de uma forma horizontal negociar as ideias, mas sempre resolvendo em cena. “Normalmente o espetáculo cênico é definido por uma ideia central. Estão nas mãos do diretor. É ele quem transmite a ideia central para a equipe de trabalho que, por sua vez, concretiza o espetáculo.” (LEITE, 2002, p.85)

Esta semana foi dividida em três ensaios. O primeiro foi uma experimentação bem livre sobre silhueta, na qual cada ator pode levar, sem nenhum direcionamento da minha parte, peças de roupas do seu figurino ou do outro da sua cena, com o olhar direcionado a forma da roupa. As propostas de vestuários trazidas pelos atores para este jogo, deveriam

possuir um formato de corte, de peso, de tratamento e até de textura que possivelmente poderiam ser ideias para a personagem naquele momento.

No segundo dia, propus que se experimentasse a silhueta real da personagem, formas do corpo, e principalmente como ficaria esse cabelo idealizado no “*JOGO 0 - Descrição*” na realidade do seu cabelo. E no último dia, após a sugestão de assistirem os filmes de suas cenas inteiros, desta vez a com o olhar para os figurinos, fizemos um último jogo/experiência livre de regras, buscando identificar se há alguma peça que lhe provoca algo, ou alguma última ideia a partir da análise dos figurinos originais.

Cada ator teve seu tempo de experimentar pela última vez a relação de forma e cor já se encaminhando para a apresentação particular de uma proposta final de figurino. Cada um de seus personagens necessariamente trariam motivações, sensações e intenções.

O traje é, em suma, um complemento necessário e completo. Esta particular eficácia é inevitavelmente, sentida pelo próprio ator – um cantor, dançarino, bailarina, protagonista ou figurante – que só ao usar um determinado fato (terno), aquele determinado chapéu ou aquela determinada bugiganga – sente-se ‘investido’ no seu papel: assume poses reais ou revolucionárias, torna-se ágil ou desajeitado, adquire caráter. (LEITE, 2002 p.63)

### **1.3. Proposta final de figurino elaborada por cada indivíduo do elenco**

Após quase um mês de investigação e pesquisa a respeito dos figurinos, foi pedido que cada ator trouxesse suas descobertas referente às suas experimentações nos jogos de DESCRIÇÃO, SAPATOS, COR e FORMA. Deveriam trazer um figurino completo de cada uma das suas personagens que se relacionasse globalmente com todos os conceitos explorados sem deixar de esquecer adereços, maquiagem e cabelo, em cima de três categorias de paletas de cores que eu mesmo denominei como Qualidades do figurino:

- Um figurino completo em paleta BRANCO e/ou PRETO, ou seja, poderia ser uma mistura entre as duas cores, ou um figurino completo de uma das duas cores. Proposta semelhante à primeira experimentação de cores do “JOGO 2- Cores”, em que todos do elenco já haviam experimentado na paleta toda branca.
- Um figurino completo em Cinza. Proposta semelhante à segunda experimentação de cores do “JOGO 2- Cores”, na qual todos do elenco já haviam experimentados na paleta Cinza e Rosa, porém dessa vez houve a retirada do Rosa.
- Um figurino todo em Cores Quentes (Vermelho, Amarelo e Laranja) ou todo em Cores Frias (Azul, Verde, Marrom e tons de Roxo). Proposta semelhante à terceira experimentação de cores do “JOGO 2- Cores”, em que todos do elenco já haviam experimentado as paletas quentes ou frias.

Portanto, no dia 16 de Maio de 2017, o elenco deveria chegar com três opções de figurinos completos como suas propostas finais, sendo capazes de relacionar e defender suas opções. Gerou-se, assim, material de discussão para a definição do conceito do figurino em coletivo.

Neste momento final, eu já estava completamente debruçado sob o caderno de esboços e sob o catálogo fotográfico, produzidos durante os jogos laboratoriais, buscando ideias e possíveis propostas de figurino. “O caderno de esboços não é somente de uso pessoal, pode também ser uma ferramenta para descrever e ilustrar uma obra para outras pessoas, bem como o caminho percorrido.” (SEIVEWRIGHT , 2009 p.85)

Algumas ideias já haviam não funcionado em sala de ensaio. Como é o caso do figurino todo no branco, que já havia sido negado pelo iluminador do espetáculo e professor da UnB Pedro Dultra. O iluminador, embasado no fenômeno físico da reflexão do branco no vídeo, negou a ideia por min proposta considerando-a execução perigosa na reprodução das projeções e da iluminação.

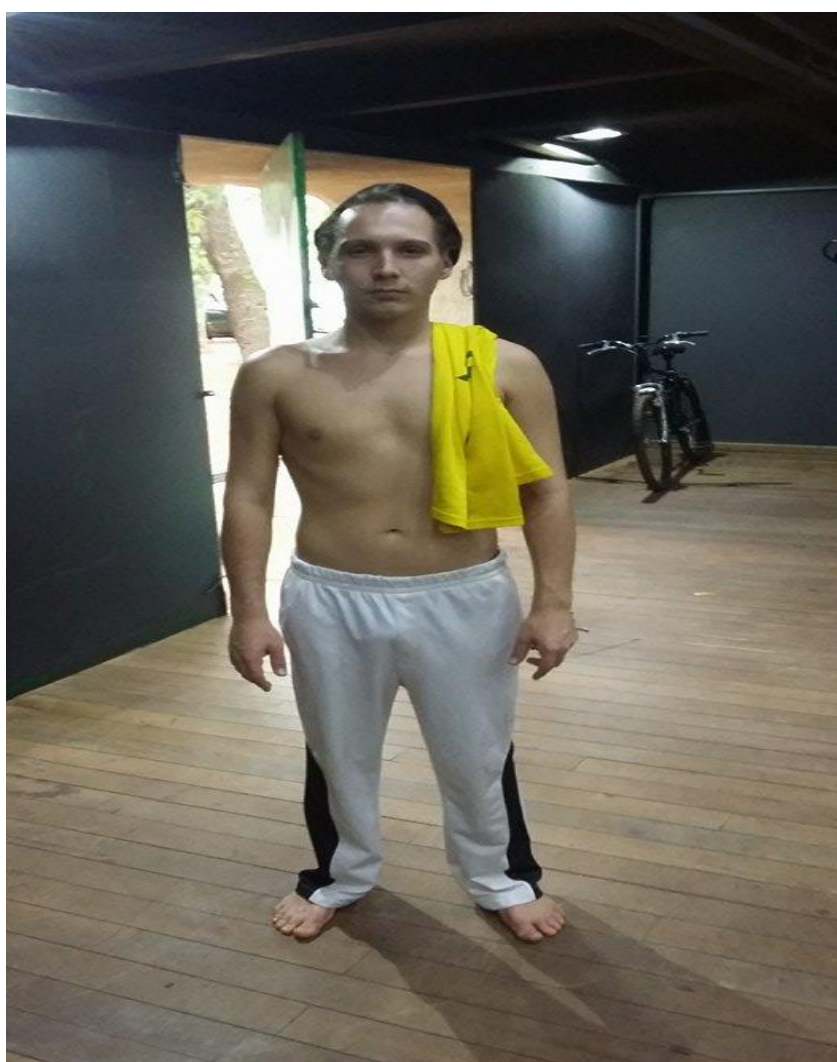
Por isso penso em dar aulas sobre figurino, em um curso básico, para ensinar como funciona a mecânica do teatro. Para explicar que o processo teatral não é fazer seu trabalho separadamente, pois ele pertence a um conjunto. Às vezes, acho que alguns profissionais se esquecem que tem luz, cenário, atores... E, se isso tudo não funcionar em conjunto, seu figurino também não irá funcionar. (NAMATAME apud MUNIZ, 2004 p.177).

Quando cheguei no momento no qual cada ator faria uma proposta de figurino final de suas personagens, para construir um conceito final para a obra, eu já sabia, com a ajuda da minha orientadora, que como não haveria confecção de muitas peças. Era preciso eliminar a ideia de padronização pela forma ou textura, isto é, um conceito final que englobasse as peças já existentes, além dos desejos pessoais da diretora e atores. A opção de padronização pela forma demandaria costurar todos os figurinos do zero com algum corte ou tecido específico. Ação que já sabíamos ser impossível por falta de verba orçamentária, tempo até a estreia e o desejo de construir um figurino através de um recolhimento de peças de guarda-roupas do elenco.

Foi pelo desejo de ver concretamente algumas ideias a respeito do jogo de paletas de cores no Teatro e no Cinema (vídeo), que construí mais detalhadamente aquelas três qualidades de figurino listadas anteriormente. Assim, teria a plena confiança de produzir um quebra-cabeça de cores dentro do conceito artístico final que iria estabelecer para o figurino. Para não ir a desacordo com os atores ou a diretora, criei, a partir de algumas questões descobertas nos jogos, essas qualidades que contemplavam às minhas possíveis necessidades

de criação como figurinista; além de ter ali a resposta de cada ator a questões como: e se seu figurino fosse todo preto e branco? E se seu figurino fosse em cores quentes? E se seu figurino fosse todo cinza? Questões principais que já circulavam em minhas conversas com o elenco e em minhas reflexões pessoais sobre o conceito do figurino.

Após todo este período de experimentações, já possuíamos um vocabulário amplo e de conhecimento geral sobre as peças de nossos guarda-roupas que poderiam ser úteis para cena. Já tínhamos em mãos praticamente o figurino todo em questão de peças. Mas tudo estava embaralhado e decodificado, sem um recorte conceitual delineado. Não era um figurino. Não havia conceito artístico.



**Figura 20 – Proposta do ator Felipe Manfrin para o personagem Sem-Chance de figurino completo final**

Necessitava decifrar o conceito, uma forma de pensar e materializar a visualidade do espetáculo através do figurino que potencializasse a obra e apresentasse a ‘realidade’ das personagens. A partir deste momento, estava em minhas mãos a responsabilidade de

construir algo que viesse agregar ao espetáculo, sem transformar suas concepções estabelecidas. Mas sem ser também apenas uma capa para a obra. “O figurinista deve ser habilidoso no controle do impacto, do efeito dramático e da psicologia dos signos, bem como saber destacar os acontecimentos da narração” (PERITO; RECH, 2012 p.07). Minha provação final deveria ser cativante, excitante, porém harmoniosa, evitando possíveis desconfortos entre atores com algumas peças de roupa, deixando, assim, de cumprir meu papel com êxito.

Juntamente com minha Orientadora, reuni todas as imagens, fotografias, vídeos e anotações catalogados durante o processo junto com uma extensa pesquisa imagética elaborada por mim. Conectei imagens que se relacionassem a elementos de algumas das peças do futuro vestuário, produzindo com isso um riquíssimo e gigantesco material visual de elaboração de conceito, ou seja, uma necessária pesquisa imagética e sensorial. “É essa mistura de fontes semelhantes que representa a essência da técnica [criação em moda e design] (...) parte fundamental de qualquer pesquisa de qualidade e processo de análise.” (SEIVEWRIGHT , 2009 p.90). Nesse sentido, observo como foi fundamental esse trabalho de pesquisa imagética. Também a respeito desse tipo de pesquisa Ferál destaca a importância das diversas formas de documentação do material criativo: “Tais fitas de vídeos, espécie de arquivo da montagem em processo, representam as diversas fases de elaboração do projeto” (FÉRAL, p.72, 2015). E foi através dessa exploração documental que elaborei o conceito final do figurino da obra *Cinema Pelado* que descreverei no capítulo a seguir.



## CAPÍTULO II: A CRIAÇÃO DO CONCEITO

Quando olhava para o material do processo criativo catalogado, através do caderno de esboços e o catálogo fotográfico, percebia a infinidade de universos complexos que tinham em minha frente. Observando os dezenove atores do elenco, percebi que minha missão era reuni-los visualmente através de uma proposta ou conceito, mesmo que fosse à desunião e o caos.

Essa concepção pede um entendimento que explicita que a resolução não se restringirá a uma forma de ‘bom gosto’ e, sim, a um intuito de entender à funcionalidade requerida pelo espetáculo e pela estrutura do corpo humano, exigindo, do figurinista um planejamento, uma atitude projetual. (LEITE, 2002 p.78)

No entanto, o caso é que vinte e quatro obras cinematográficas de diferentes parâmetros, diretores, países, épocas, datas de estreia, intenções artísticas e estéticas estavam sendo cruzadas. Sendo que todas elas apresentavam apenas uma cena curta da obra. Cada ator fazia três personagens extremamente desconectados e sem nenhuma intenção racional nessas escolhas. Um grande ‘balaio de gato’<sup>12</sup> de referências, propostas e caminhos.

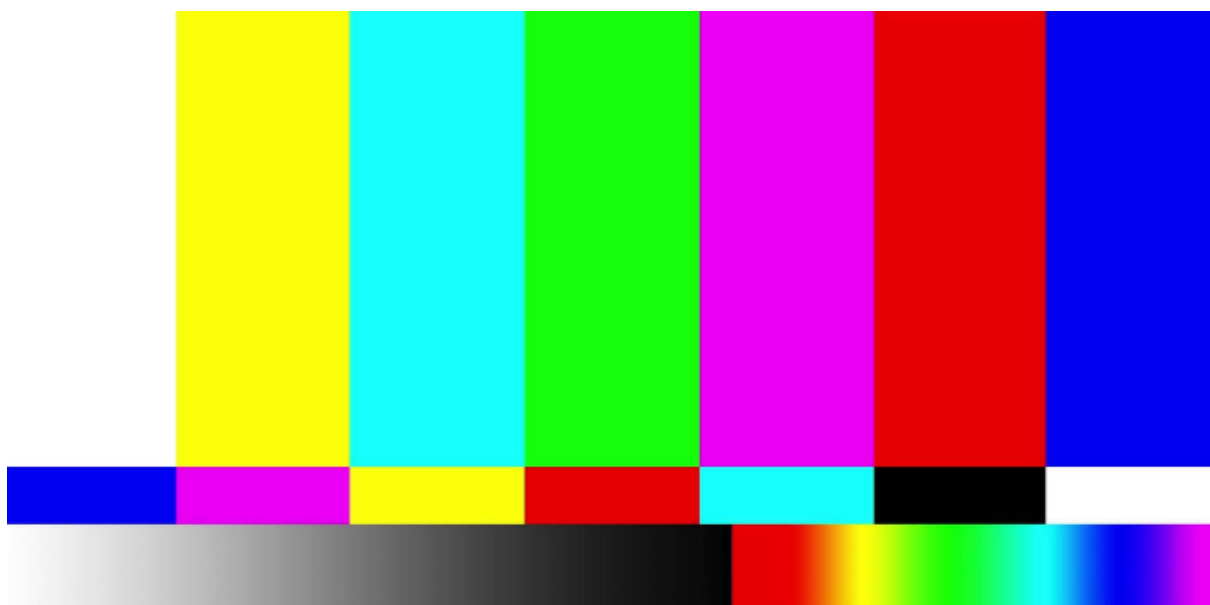
Percebi intuitivamente, então, que eu poderia em vez de buscar ‘padronizar’ para a construção da harmonia, poderia simplesmente entender cada universo e destaca-lo, colocando uma estética ao lado da outra. “Acho a intuição muito importante na vida” (DINIZ apud MUNIZ, 2004 p.118). Sem hierarquizações e nem diálogos diretos, as personalidades de cada um do elenco poderiam ser colocadas lado a lado. “Nenhuma performance pode ser vista isolada de seu contexto, pois essa manifestação guarda forte associação com seu meio cultural.” (GLUSBERG, p.72 1987). Assim, entendi que deveria investir conceitualmente na potência da diversidade.

Neste momento da pesquisa, lembrei-me daquela imagem inicial de barras coloridas de filmes em VHS, COLOR BARS - ou CB<sup>13</sup>, padrão de barras coloridas, de formato internacional e que serve para projetar circuitos eletrônicos de vídeo, para regular amplificadores de vídeo e para calibrar monitores, câmeras e outro aparelhos eletrônicos que se utilizam da reprodução de imagens captadas.

<sup>12</sup> “Balaio de Gato” é uma expressão popular que significa confusão, encrenca, situação, difícil, embaraço, desordem. Retirado de site <https://www.sonhosbr.com.br/sonhos/significados/significado-de-balaio-de-gato.html> acessado em 23 de setembro de 2017. Optei por utilizar uma expressão popular brasileira. Por dentro dos meus referenciais culturais não encontrar melhor expressão que defina aquela situação por qual eu passava.

<sup>13</sup> “As COLOR BARAS são formalmente conhecidas como Society of Motion Picture and Television Engineers (SMPTE)’s Engineering Guideline EG 1-1990, e são usadas para calibrar monitores. O que, ao olho destreinado, se parece com blocos coloridos aleatórios, é na verdade um teste de padrões feito com muito cuidado. Por exemplo, as cores amarelo, ciano, verde, magenta, vermelho e azul na verdade vão da mais luminosa para a menos, e isso é usado para encontrar o nível de branco ideal.” Publicado em Televisión Volumen II. por Eugenio García Calderón.

O padrão de barras foi a referência que precisávamos para a elaboração do conceito da visualidade do figurino. Ela era a peça decifradora do quebra-cabeça da visualidade do figurino. “Sou uma pessoa que trabalha com conceitos, imagens, que tem uma certa facilidade para pensar tridimensionalmente formas, conceitos e expressá-los. Faço o trânsito de linguagem entre imagem e semântica” (THOMAS apud MUNIZ, 2004 p.128). Essa imagem falava de todas as cenas, todos os atores e todos os personagens, traduzindo todas as descobertas em uma imagem só. Além de ser um elemento que está conectado a imagens gravadas em geral, é um referencial metalinguístico.



**Figura 21 - COLOR BARS - ou CB. Imagem padrão disponível no site : <https://support.streamspot.com/hc/en-us/articles/219858108-Capture-Card-No-Video-Color-Bars>.**

Uma imagem clássica no imaginário da plateia, mesmo que incompreendida pela público, de suas verdadeiras funções técnicas. Poético e simbolicamente, a imagem representa cores que estão lado a lado em barras, criando uma imagem juntas sem se mesclarem, com fronteiras bem específicas e bem delineadas. Ali, andando lado a lado, caminhando e seguindo juntas por uma função, exatamente como o nosso elenco. Pessoas distintas juntas em curso, como as barras coloridas para a construção desta obra.

No entanto, percebi que apenas esta imagem não se faria completa a criação. Qual seria concretamente a paleta de cores da obra? Seria uma somatória daquelas cores? Provavelmente não, pois falávamos dessas fronteiras e individualidades. Seria cada cena uma daquelas cores? Esta me pareceu uma boa ideia, dividir as cenas por cores. Mas em qual ordem? A referência àquela imagem parecia difícil de ser atingida através desta proposta de cronologia através das cores, pois no *color bars* as cores estão organizadas no sentido de cor

digital e não da evolução cromática das cores pigmento ou cores luz. Evolução cromática? Cor luz e cor pigmento? Foi quando pensei: porque não brincar com o espectro cromático? Nele, temos toda a relação da paleta de cores presente na *color bars*. Incorporando o espectro cromático ao meu conceito, seria possível brincar com uma paleta infinita de cores, aumentando ainda mais as possibilidades de diálogo com a luz. Através do sistema de cores aditivas inserida pelo iluminador, tanto o círculo cromático quanto o *color bars* poderia se desejássemos construir o branco em cena.

O princípio básico de mistura aditiva mostra que quando as cores primárias da luz – vermelho, verde e azul – são sobrepostas em quantidades iguais, elas geram o branco. A luz vermelha e a verde produzem o amarelo; a luz azul e a verde, o ciano; e a luz vermelha e a azul produzem a magenta. (UDALE, 2009 p.113)

Aconselhado pela minha orientadora, me debrucei sobre as pesquisas de Israel Pedroso, artista plástico que escreveu obras como *O Universo da Cor* (2003), em que discute os conceitos básicos dos tipos de cores, a evolução das cores e a construção de cada espectro de cor, falando também do branco, do cinza e desta escala de tom em particular.

A cor não tem uma existência material. Ela é, tão somente, uma sensação provocada pela ação da luz sobre o órgão da visão. [...] O resultado dessa decomposição e de suas infinitas possibilidade de misturas é transmitido pelo nervo óptico e pelas vias ópticas ao córtex occipital, situado na parte posterior do cérebro, onde se processa a sensação cromática.” (PEDROSO 2003 p.19)

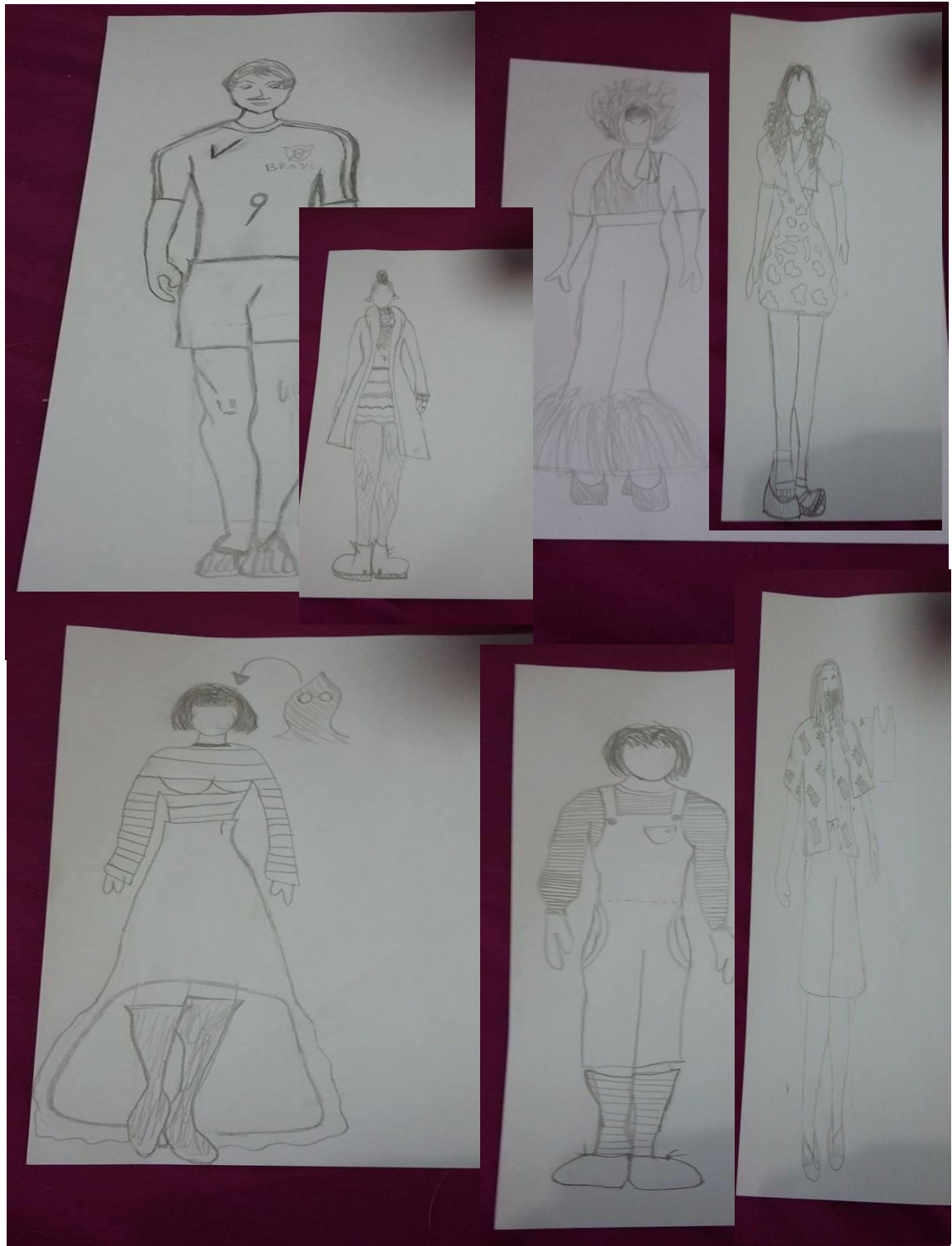
Sabia-se, por decisão da diretora, que o espetáculo seria composto por dois atos e um intervalo curto. Esta decisão delineou um novo aspecto dramático na cronologia da obra, no entanto, não se sabia a ordem das cenas. A definição do conceito do figurino, por sua vez, foi um grande auxiliador na construção dramática da obra, no que diz respeito à ordem das cenas.

“Fechei” o conceito da visualidade dos figurinos do espetáculo através do *color bars* e a partir do espectro cromático. Os figurinos seriam em cada cena um recorte dentro da linha



**Figura 22 - – Círculo cromático das cores.  
(PEDROSO, 2003)**

de transformação do croma da cor. Não de uma forma evolutiva, pois nem as cenas dentro da obra traziam esse caráter linear e nem o espectro de cores por ser um elemento infinito, circular e horizontal. Não se sabe onde começa e onde termina as transformações, deixando de fora um possível caráter evolutivo e incoerente para a obra.



**Figura 23 - – Croquis diversos na fase do desenho. Foto: Felipe Manfrin.**

Em minha casa, desenhei cada croqui se relacionando com as roupas do elenco catalogadas nos jogos anteriores. Foi neste momento meu maior desafio como figurinista: criar desenhos em cima de peças já confeccionadas. Necessitei despertar todo meu lado criativo e a capacidade de observar uma peça e imaginar possíveis transformações. “O desenho é um processo fundamental e uma habilidade que você deve explorar e aperfeiçoar. É a forma ideal para o registro de informações” (SEIVEWRIGHT, 2009 p.86). Buscando reconhecer quais seriam as probabilidades de cores daquela cena dentro do espectro, comecei a tentar encaixar as possibilidades e verificar que, dependendo da cena, uma determinada cor seria ideal para ela. “A capacidade de comunicar ideias, traduzindo para o papel o que está na sua mente, é uma qualidade essencial.” (SEIVEWRIGHT, 2009 p.143). Como em um baralho onde cada carta tem seu desenho e código exato, precisava encontrar a cor correspondente para cada cena dentro do círculo cromático. E isso envolvia muita paciência, desenhos e observação.

Retornando ao conceito de Eisenstein (1949) de “tonalidade interior”, gastei um tempo da produção dos croquis pensando, experimentando e decidindo quais seriam as cores por mim propostas para cada cena. Acreditei ser importante conectar as cores a estados de sentimentos humanos predominante nas cenas.

Durante o processo de criação, considere vários tons e saturações que podem ser encontrados dentro de uma cor. Também experimente diferentes texturas de uma tonalidade. Por exemplo, o preto pode ser preto azulado, preto intenso, preto lavado, preto fosco, preto brilhante ou preto transparente. A sua paleta irá mudar sobre diferentes formas de iluminação – luz natural em certas horas do dia e diferentes formas de iluminação elétrica terão efeitos distintos. (UDALE, 2009 p.31)

Eu não poderia jogar fora todo o processo de recolhimento e catalogação de roupas feitas antes. Primordialmente, seria a partir daquele vocabulário que deveríamos definir com precisão cada peça, reconhecendo os porquês em cima das descobertas prévias do elenco. Era nesta questão que se localizava a ‘originalidade’ da metodologia aplicada. A pesquisa com o guarda-roupa do elenco, nunca foi apenas um momento de busca por inspirações para a confecção das peças finais. As peças descobertas eram ao mesmo tempo um estímulo para a construção do conceito e também obra pronta pertencente ao conceito ainda inexistente. Ação esta que normalmente é incomum na prática profissional dos figurinistas; que quando se utilizam de peças que os atores propõem, geralmente fazem adaptações. Como conta a atriz Clara Carvalho em entrevista com Rosane Muniz:

Sou umas das que começam compondo. Por exemplo, em “Órfãos” de Jânio, comecei a usar uma echarpe para compor Gilda, minha personagem na peça, e acabei criando uma marca muito importante com este elemento. A Lola Tolentino aceita e incorpora bastante essas sugestões que vão surgindo ao longo da ação, do ensaio. (CARVALHO apud MUNIZ, 2004, p.48)



Entretanto, dentro da universidade, a prática de utilização de roupas pessoais em cena chega a ser comum. Com uma diferença da minha proposta: as roupas normalmente surgem como obras prontas, opções concretas. Não se deseja pesquisar a visualidade a partir dessas roupas. Não se busca construir um conceito visual através desta possibilidade. A prática normalmente é realizada por motivos de falta de orçamento e não opção estética; surgindo primordialmente para preencher lacunas e cumprir os requisitos básicos necessários a respeito do figurino na obra. É necessário entender a diferença expressiva neste processo: transformar a necessidade em opção estética, aceitando a realidade para pesquisar e criar a partir dela. “Ter três elementos para trabalhar é tão bom quanto ter cem. A pobreza também é maravilhosa.” (THOMAS apud MUNIZ, 2004 p.133)



**Figura 24 - Parte dos croquis divididos pelos atos (Parte de cima segundo ato, parte de baixo primeiro ato), e em ordem de entrada. Foto: Felipe Manfrin.**

através dos grupos de cena criados inicialmente pela diretora A, B e C. Outra opção dramática da diretora foi que a divisão em dois atos ultrapassasse o tempo cronológico do espetáculo. O figurino também sofreria transformações radicais em cada ato. Dessa forma, tivemos o primeiro ato sendo o espectro cromático do Branco ao Preto, passando por toda a escala de degrados de cinzas com todas suas possibilidades. Suscitei subjetivamente a existência da era do Cinema preto e branco. E o segundo ato sendo o espectro de cores pigmento, saindo do Vermelho, passando pelos tons quentes, pelos tons frios até chegar aos

Marrons e retornar ao Vermelho. Com isso, a última cena do espetáculo, *Aquarius* (2016) de Kleber Mendonça Filho, era a única com todo o elenco no palco deitado em círculo, se tornando o próprio espectro de cores e o próprio universo de diversidades do elenco e da obra. Assim, misturavam-se em uma só cena diversos personagens de todas as outras cenas.

Com tudo definido, produzi cerca de sessenta croquis que se tornaram mais de oitenta figurinos, pois tínhamos figurinos repetidos em quase todo o elenco. Em seguida apresentei à turma passo a passo a proposta conceitual do figurino.

Depois de um longo diálogo com o elenco e os ajustes na proposta principal, partimos para o segundo módulo do cronograma, um momento de reconhecer, customizar e confeccionar todo o figurino a partir dos croquis apresentados. Retornei desse modo ao nosso baú de figurinos de guarda-roupa já catalogado por cores e formas. A ideia era que cada ator seria responsável pela construção física desse figurino, sempre com minha ajuda e em diálogo com a turma, mas seguindo as ideias de colaboratividade e horizontalidade. Tivemos o tempo de cerca de três semanas para finalizar todas as peças. Neste momento, cada pessoa se debruçou sobre um processo mais individual, pois cada figurino teve uma necessidade em si. E as problemáticas que me apareciam necessitavam de uma solução muito individualizada.

Como desejávamos, esta etapa foi tranquila e de baixo custo. Devido à ampla pesquisa e definições anteriores, necessitávamos apenas de algumas ações específicas em cima das peças e a reunião definitiva de todos os elementos presentes, para que em sala de ensaio ocorressem as passagens gerais com cenário, iluminação, figurino, câmeras e projeções. E assim construirmos a realidade do nosso ‘set’<sup>14</sup> imaginário.

---

<sup>14</sup>Set de CINEMA - estúdio ou cenário preparado para a rodagem de um filme ou de um programa de televisão.



### CAPÍTULO III: MI LADIE E SEM-CHANCE, ATOR, FIGURINO E PERSONAGEM.



**Figura 25 - Felipe Manfrin (Eu) performando o Sem-Chance e Luís Carrier performando Mi Ladie. Cena “Carandiru”. Foto: Carol Dias**

Se observarmos todo o processo artístico universal do Teatro Ocidental desde do século VIII a.c (BERTHOLD, 2000), é possível dizer que historicamente seria recente o surgimento de figuras como o iluminador, o figurinista, o cenógrafo e até o diretor. Obviamente estou fazendo um recorte a partir de definições brancas e europeias, sobre as expressões cênicas que foram denominadas como Teatro. Além do que, a não existência conceitual de elementos da encenação como figurino, maquiagem e iluminação nunca foram empecilhos para a prática de tais elementos cenicamente. Ou seja, não se existia o profissional da área, mas desde que se tem teatro e se estabelece a teatralidade (FÉRAL, 2015), elementos como figurino, cenário e sonoplastia já podem ser identificados. Nesse sentido, o teatro seria tão antigo quanto à existência humana. Nas palavras de Ber

A forma e o conteúdo da expressão teatral são condicionados pelas necessidades da vida e pelas concepções religiosas. Dessas concepções um indivíduo extrai as forças elementares que transformam o homem em um meio capaz de transcender-se e a seus semelhantes (...). O homem personificou os poderes da natureza. Transformou o Sol e a Lua, o vento e o mar em criaturas vivas que brigam, disputam e lutam entre si e que podem ser influenciadas a favorecer o homem por meio de sacrifícios, orações, cerimônias e danças (...). Não somente os festivais de Dioniso da antiga Atenas, mas a Pré-história, a história da religião e o

folclore oferecem um material abundante sobre danças rituais e festivais das mais diversas formas que carregam em si as sementes do teatro (BERTHOLD, 2000: p.2).

A concepção e fabricação de roupas exclusivas para entrar em cena é um acontecimento moderno, que surge com o aparecimento do Encenador. “No teatro Medieval, a roupa era simplesmente levada da rua para o palco. Até metade do século XVIII, os atores se vestiam da maneira mais suntuosa possível, de modo vistoso e excessivo, já que herdavam de seu protetor as vestimentas (...)” (MUNIZ, 2004 p.21). É no teatro naturalista que surge às primeiras roupas pensadas para uma personagem específica, partindo da análise de seus aspectos psicológicos e sociais. “Nele, a mitologia do verdadeiro substitui o verossímil. O figurino torna-se uma roupa, dá um depoimento sobre a pessoa que o usa e, indiretamente, sobre o panorama no qual aparece” (MUNIZ, 2004 p.21). Desse modo, o figurino cria camadas mais conscientes em seus laços com a realidade.

Com isso, o figurino surge com a responsabilidade de apresentar visualmente o personagem a plateia, e traduzir em sua visualidade a construção complexa que o ator busca expressar em sua performance.

No teatro, o figurino tem uma função específica: a de contribuir para a elaboração do personagem pelo ator e constituir, também, um conjunto de formas e cores que intervêm no espaço do espetáculo e devem, portanto, integrar-se a ele. (...) esse diálogo vem por meio do figurino e, assim, permite ao espectador identificar as personagens. Exemplificando a importância do figurino, assevera que quando os atores entram em cena, mesmo antes de falarem, o público já terá apreendido uma boa quantidade de informação. De acordo com o autor, a imagem toda é composta de sinais aos quais os espectadores reagirão, e o figurino ainda assessora o ator por ser uma espécie de disfarce. (PERITO; RECH, 2012 p.03)

Em minha experiência performática diária como ator e *performer*, sempre observei a necessidade da pesquisa e experimentação das roupas e acessórios que entra em cena. Tenho inúmeros acontecimentos trágicos e engraçados que envolveram surpresas com o figurino em cena, muitas vezes por falta de preparo prévio e organização. Já passei pela situação humilhante de ver um colar de pérolas meu arrebentar durante uma performance e não saber o que fazer. Tive casos nos quais simplesmente a roupa não ficou pronta a tempo da estreia e tivemos que improvisar. Outro acontecimento foi quando simplesmente a roupa era larga demais e ficava caindo em cena. Enfim, sei por experiência própria o quanto é necessário estar com a roupa adequada para a realização da performance teatral.

Mais do que adequada, o figurino é membro ativo na interpretação. Quem negará a mudança energética-corporal que ocorre com qualquer pessoa quando coloca nos pés um elegante salto alto ou a simples utilização de uma armadura. São elementos da vestimenta humana que transformam, através de suas especificidades, o corpo e, consequentemente, toda a performance.

O ato de vestir, pura e simplesmente, parte de uma ideia que se materializa pelo objeto roupa e tudo aquilo que se relaciona com a atitude de se ornamentar, de penteados a intervenções feitas diretamente sobre o próprio corpo, constituindo um sistema de representação. (LEITE, 2002 p.30)

Acredito que o desejo de refletir e construir elos entre a interpretação e a visualidade, vem como resultado de cinco anos de montagem<sup>15</sup> Drag<sup>16</sup> dentro e fora do meio acadêmico nas cidades de Brasília e Salvador, através da qual tive a oportunidade de performar e desenvolver SRTA Hara, persona que construí também em orientação com a professora Cynthia Carla em Brasília. SRTA Hara problematiza performativamente questões relacionadas ao corpo e seus tabus. E como toda Drag Queen, traz consigo um processo muito complexo de transformação visual, por mim observado como obrigatório para a instauração da energia performática Drag



**Figura 26 - Felipe Manfrin (Eu) Performando SRTA Hara no espetáculo “Vozes do Desejo”, direção Hebe Alves (CIA UFBA) em Salvador, 2016**

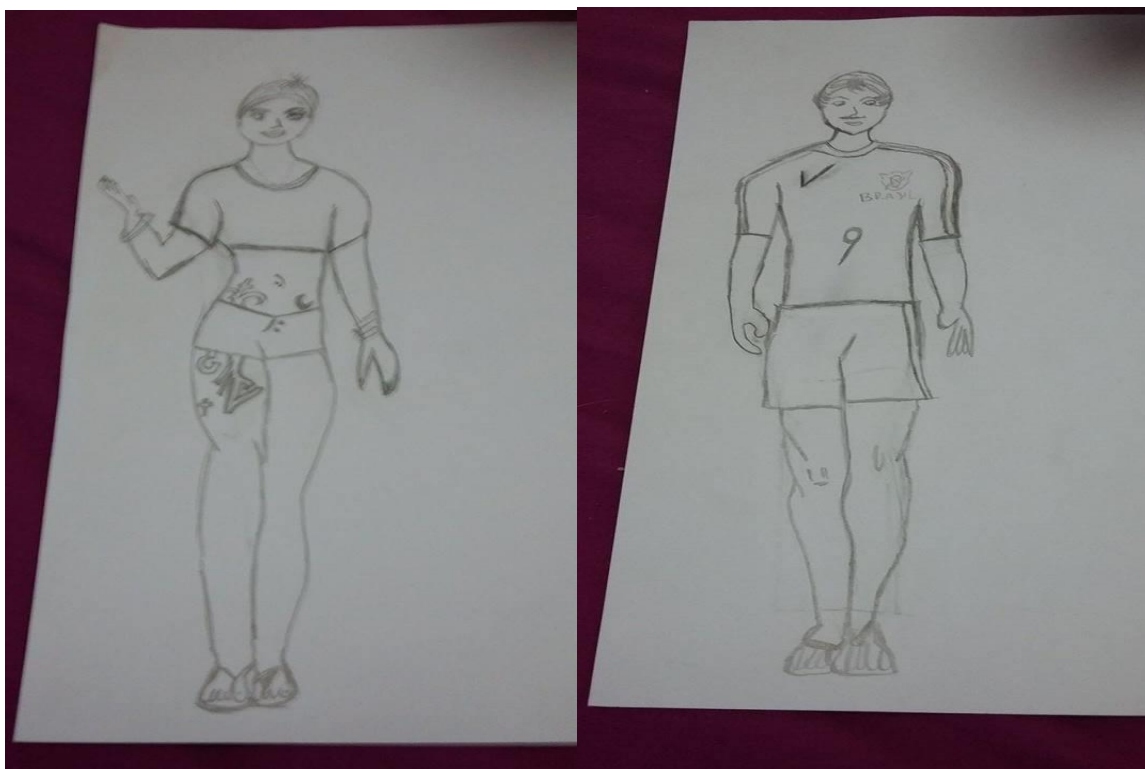
Queen. A presença dos cílios e maquiagem em meu processo pessoal de interpretação e performance se tornou essencial. Posso estar nua, mas sempre terei a maquiagem que, com os grandes cílios de pena, me traz toda a energia necessária.

Deixarei para outro momento a pesquisa sobre a relação da performance Drag Queen e os elementos do figurino e maquiagem, por acreditar que tal problemática exigirá um recorte e direcionamento exclusivo e específico, para compreensão verticalizada da questão. No entanto, destacarei meu processo como ator-intérprete no espetáculo até agora analisado, *Cinema Pelado*, e as descobertas que tal figurino me gerou como ator.

<sup>15</sup>Ato de vestirem-se de forma especial com roupas, maquiagens perucas e trejeitos performáticos. Termo cunhado dentro da cultura LGBTTT.

<sup>16</sup>Construção de persona que mescla os elementos do binarismo homem e mulher de forma exuberante.

### 3.1- Mi Ladie e Sem-Chance



**Figura 27 - Croquis iniciais de Mi Ladie e Sem-Chance para o ator Felipe Manfrin (Eu). Foto: Felipe Manfrin.**

Como aluno da turma de Diplomação I e provável formando no curso de Artes Cênicas – Interpretação Teatral da UnB no ano de 2017, eu necessitava passar por uma montagem teatral de conclusão de curso. Processo que evidentemente, envolve-se a elaboração de personagem e a construção de uma obra cênica com apresentações e banca examinadora. A criação do figurino do qual explanei nos capítulos I e II desta monografia se tratavam também deste processo de conclusão de curso do qual atuei como ator.

A orientadora da disciplina e diretora do espetáculo, Profa. Dra. Felícia Johansson, iniciou uma pesquisa cênica e dramática através da análise e experimentação de cenas cinematográficas que gerou o espetáculo *Cinema Pelado*, que teve sua temporada realizada em Brasília na UnB, sala BT-16 – Departamento de Artes Cênicas, de vinte e sete de Junho até dois de Julho de 2017. Como resultado obteve-se um espetáculo de dois atos, composto por vinte e quatro cenas da filmografia universal.

Para minha investigação como intérprete, escolhi após um processo de exploração uma cena do filme brasileiro *Carandiru: O filme* (2003), de Héctor Babenco. Na cena original, interpretada por Rodrigo Santoro e Gero Camilo, estão em uma cela do presídio os dois personagens momentos antes de ambos abrirem seus exames de AIDS. Em cena se vê Mi



Ladie, uma travesti fumando um cigarro e seu suposto marido Sem-Chance, um enfermeiro do presídio. Ambos evidentemente preocupados com o exame fechado em mãos. Após um momento de tensão decidem abrir o exame. Alívio. Ambos estão ‘limpos’, ou seja, não portam o vírus. Informação aprendida através de suas falas. Outro momento de tensão por parte de Sem-Chance, que quebra o silêncio contando a sua amada que em breve será liberado do presídio e, com isso, não se verão mais. Ambos se beijam apaixonadamente. Fim da cena.



**Figura 28 - Gero Camilo (Sem-Chance) e Rodrigo Santoro (Mi Ladie). Cena original**

Uma cena curta, porém com muita tensão dramática e subtexto. Material repleto de possibilidades tanto para a interpretação do ator quanto do figurinista. Após a definição por parte da diretora dos dois atores dessa cena, no caso, eu e meu querido e importante companheiro de cena Luiz Carrier, que muito me ajudou neste processo, fomos para a exploração das personagens. Ainda não sabíamos quem seria Mi Ladie e quem seria Sem-Chance. Porém, após algumas experimentações decidimos que ambos faríamos os dois personagens. Ou seja, faríamos duas cenas diferentes revezando os papéis a cada apresentação. Uma experiência extremamente rica como ator, que gerou ótimos desdobramentos na construção do figurino.

As fotografias a seguir, foram tiradas no mesmo momento da cena, porém em sessões diferentes, quando revezamos os papéis:



**Figura 29 - Felipe Manfrin (Eu) performando a Mi Ladie e Luís Carrier performando o Sem-Chance. Cena “Carandiru”. Foto: Carol Dias**



**Figura 30 - Luís Carrier performando Mi Ladie e Felipe Manfrin (Eu) performando o Sem-Chance. Cena “Carandiru”. Foto: Isabella de Andrade**



**Figura 31 - Luís Carrier performando Mi Ladiee e Felipe Manfrin (Eu) performando o Sem-Chance. Cena “Carandiru”. Foto: Carol Dias**

Quando precisei desenvolver um texto descritivo sobre a visualidade da roupa e do corpo das personagens, como solicitei aos atores no “JOGO 0 – DESCRIÇÃO”, já havia experimentado algumas vezes corporalmente a cena. Sabia que era um desafio gigantesco construir duas personagens tão distintas em cima da mesma cena, pois, pelo acontecimento da novidade, todas as descobertas de ambas as personagens viravam memória corporal.

Ao descrever minhas personagens, lembrava das primeiras experiências com a cena. Observava o filme e meu corpo. E, assim, ia descobrindo características que desejava na visualidade da personagem através de ações. Percebi que seria impossível fazer o Sem-Chance com os meus *dreads*<sup>17</sup> soltos. Ele estava em um presídio. Provavelmente lhe raspavam a cabeça. Além do que, na cena, o meu cabelo solto me gerou ações mais fluidas e leves. Energia que no meu ponto de vista pertenciam a Mi Ladie e não a Sem-Chance. Comecei então a investigar uma touca para Sem-Chance, que logo inseri na descrição. Naturalmente, ao colocar a touca, que escondia meus *dreads*, meu rosto se modificava. Juntamente com o rosto, minha voz também se modificava e notava que o olhar das pessoas sobre mim também se transformava. Ou seja, a ação com o cabelo solto, me gerou a necessidade da touca. E ao utiliza-la minha ação na cena transformou-se, gerando uma ação de interdependência entre a touca e a energia investida na personagem. Similar movimento aconteceu com Mi Ladie no

<sup>17</sup> Dread é uma palavra em inglês que em muitos casos é usada como abreviatura de dreadlocks, que descreve um estilo de cabelo caracterizado pela apresentação de tranças longas e finas.



que se diz respeito ao surgimento do *short* em seu figurino.

É o ator que dá vida a essa roupa e que a põe no palco. E ela só se torna um figurino no palco, numa ação integrada com a música, o texto, a luz, o momento e a atmosfera que se cria. É o ator que dá sentido a tudo isso. Não posso fazer um figurino um entrave no trabalho dele. Não se pode esquecer que a roupa de teatro tem humanidade. Na verdade, o figurino de uma personagem é apenas um *flash* de uma trajetória de vida que não vemos ser construída. (SERRONI apud MUNIZ, 2004 p.211).

Através de minha descrição, também descobri que algumas de minhas ações deveriam ser substituídas. Quando eu atuava como Mi Ladie, depositava, na ação de prender e soltar o cabelo, a tensão dramática que a cena pedia. Mas, ao pensar na personagem fora do meu corpo no “JOGO 0 – DESCRIÇÃO”, percebi que nenhuma das personagens poderiam ter *dreads* por estarem dentro de um presídio. Comecei a pensar em soluções como tranças ou apliques. E mais uma vez o elo entre figurino e interpretação veio à tona. Eu jamais poderia fazer o Sem-Chance com apliques ou tranças. E tais elementos transformam e muito o *performer*. Então, através desse jogo de descrever, comecei a experimentar diversas formas de esconder/substituir esse meu cabelo, ao performar Mi Ladie.

No dia em que investigamos os sapatos das personagens através do “JOGO 1 – SAPATOS” a potência da descoberta foi oposta. Levei alguns sapatos diferentes para cada uma das minhas personagens. Mas minha surpresa veio na experimentação. Observei que o mesmo chinelo que me gerou um corpo para o Sem-Chance gerava outro quando o utilizava interpretando Mi Ladie, me deixando muito confuso sobre a relação de dependência entre qualidade energéticas e figurinos. Defini o mesmo chinelo para os dois.

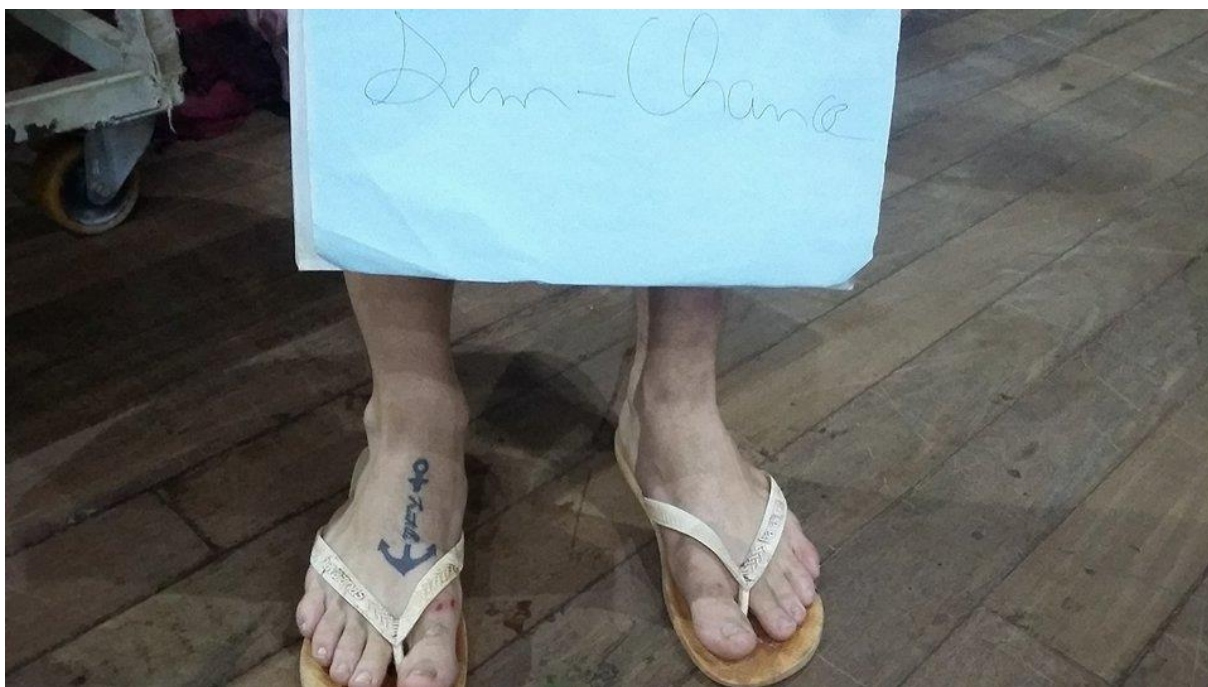


Figura 32 - Registro do personagem Sem – Chance em JOGO 1 – SAPATOS. Foto: Felipe Manfrin

E passei a observar o que se modificava em meu corpo, para a interpretação de um e do outro. “O figurino é a pele do ator, que passa a ser necessária a partir do momento no qual se revela indispensável.” (RATTO apud MUNIZ, 2004 p.72). Observo agora, posteriormente, que até a confusão sobre a relação figurino-intérprete gerou transformações positivas na presença energética no intérprete.



**Figura 33 - – Luis Carrier e Felipe Manfrin (Eu). Durante o “JOGO 3 - Formas”. Foto: Yuri Fidelis**

Já nos “JOGOS 3 e 4: COR e FORMA” busquei entender melhor da simbologia de cada cor. E as sensações que mesmo inconscientemente geraram no público ao vê-las em cena. “Por exemplo, as cores frias têm um sub-tom de azul (...). Damos as cores significados subjetivos e simbólicos e associamos nossas características individuais.” (UDALE, 2009 p.115). E dessa vez, sem nenhuma surpresa, as cores mais escuras foram eleitas, por trazerem um tom mais mórbido a cena. “O olho humano pode ver cerca de 350 mil cores, mas não consegue lembrar de todas elas. Portanto, é importante ter um modo de identificar cores e passar informações sobre ela.” (UDALE, 2009 p.115)

Já a respeito da forma, descobrimos outro contraste em relação às personagens. Sem-Chance sempre usaria roupas mais largas, surradas, compridas e maiores que seu número, trazendo ao corpo esse aspecto desleixado e mal cuidado da personagem. Enquanto Mi Ladie teria roupas curtas e justas, por trazer ao corpo de ambos os atores uma sensualidade muito específica.



**Figura 34** -= Felipe Manfrin (Eu) performando a Mi Ladie e Luís Carrier performando o Sem-Chance. Cena “Carandiru”. Foto: Carol Dias

Eu me senti um pouco preocupado, tanto como ator como figurinista, pois eu estava confrontando alguns desejos e descobertas de ambas as funções. “Aderbal diz que os atores receiam o momento da chegada do figurino, mas ele deixa claro que a preocupação é infundada, pois o figurino é que deve e irá acompanhar o trabalho do ator” (LEITE, 2002 p.65). Assim, sempre optei no final por pesar as descobertas e desejos que vinham de origem atorial.

Tive muito receio de revelar demais, através do figurino, os segredos das minhas personagens. Não queria que o conhecimento sobre a personagem que o ator possui atrapalhasse na ‘tradução visual’ na minha função de figurinista. “Muitas vezes vejo os erros de figurino, quando ele fica maior do que a personagem e fala mais do que o ator. (...) Chega, Emília, deixa eu atuar, você não precisa dizer tudo no figurino.” (SEVERO apud MUNIZ, 2004 p.51-51).

A criação do figurino, estando eu na múltipla função ator-figurinista, só me trará consciência

após a longa prática.

Às vezes tem esse problema de os diretores acharem mais fácil o ator vestido de palhaço porque a plateia já começa a rir desde início. Eu penso muito ao contrário. A melhor escada para o ator é estar o mais neutro possível, porque sua atuação ganha força. (NAMATAME apud MUNIZ, 2004 p.173)



**Figura 35 - Luís Carrier performando Mi Ladie e Felipe Manfrin (Eu) performando o Sem-Chance. Cena “Carandiru”. Foto: Isabella de Andrade**

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Agora, após passar por um semestre de pesquisa criativa artística e dois semestres de investigação teórica, me sinto capaz de tirar conclusões sobre o meu processo criativo como figurinista. Entendo que foi necessário dar um profundo mergulho teórico-prático, para que, assim, eu possa ter uma bagagem mínima para discutir as problemáticas de uma metodologia em Artes Cênicas. A análise da metodologia do processo se dava como a principal intenção laboratorial dessa monografia. Necessidade analítica essa que destrinchei nos dois primeiros capítulos. Desta maneira, todas as descobertas se deram em torno da problematização da mesma.

Iniciei a pesquisa desta monografia com o desejo de destrinchar todo o processo criativo que havia proposto para a elaboração do figurino do espetáculo *Cinema Pelado*. Neste momento, encerro com um detalhado estudo de caso da metodologia aplicada nos ensaios; metodologia esta que também passou por uma análise e experimentação no momento de sua elaboração. No entanto, não acredito que tenho em mãos uma “novíssima” proposta de criação de figurino em coletivo com peças de guarda-roupa, como uma proposta inovadora. Reconheço após compreender passo-a-passo cada opção metodológica que levaram a construção do conceito, de que possivelmente não existem fórmulas muito específicas de metodologia criativa em artes, por serem sempre processos únicos, efêmeros e pertencentes à realidade cultural dos atores. Tudo isso dentro de uma perspectiva social cronológica, que impossivelmente se repetira em outros grupos. Assim, deixo claro que a utilidade desta pesquisa e, por sua vez, da proposta eleita se dá a partir do filtro analítico comparativo, mas nunca como exemplo de método fechado para outros coletivos.

Após pesquisar praticamente as etapas da elaboração de um conceito estético visual, percebo que todos os passos e opções de um processo artístico se tornam provocadores do conceito final, conscientemente ou não. No caso desta monografia, inicialmente eu não identificava a opção metodológica de recolhimento de peças de guarda-roupa como parte do conceito visual. Entretanto, após problematizar cada etapa, identifico sua concreta interferência no produto, e sua forte presença na construção da estética do conceito. Consegui transformar uma realidade problemática, orçamento baixo e necessidade de um grande número de peças de roupas, em conceito estético. Ação essa que só foi possível pela utilização dos JOGOS para o reconhecimento, catalogação e organização das peças cotidianas do elenco.



Descobri também que o figurino pode ser verdadeiramente um elemento disparador de ações criativas para a cena, para a personagem e para a obra, questão já abordada por outros autores, como Matteo Bonfitto (2013). Essa função técnico-criativa era algo do qual eu sempre havia suspeitado, mas a prática performativa nessa pesquisa específica me permitiu legitimar tal experiência. Assim, destaco aqui, para toda a comunidade artística, a necessidade de repensar as fronteiras do figurino na obra, buscando reconhecer novas funções do mesmo para a cena.

Sobre a relação simultânea nas funções de ator e figurinista, não pude reconhecer características especiais geradas por executar essa dupla ação. É claro que meu trabalho como figurinista pesquisador da obra se dava de uma forma muito mais orgânica e com propriedades sobre o espetáculo, do que, de qualquer possível outro figurinista externo ao coletivo. Isso é óbvio, pois eu pertencia ao elenco que em processo construiu a dramaturgia e o espetáculo, me dando assim, amplo entendimento dos motivos iniciais das opções da diretora e elenco. E o inverso também é recíproco. Acredito que os figurinos das minhas personagens, chegaram de forma muito orgânica ao meu corpo, pois eu estava ali como membro ativo da experimentação, da pesquisa, da catalogação e da definição das roupas, não propondo a ninguém e especialmente a mim mesmo, algo que como ator me causava conforto ou transtorno. Nota-se, desta forma, a necessidade de intenso diálogo entre essas duas funções, quando estão em execução separadamente.

Assim, percebo que o figurino pode e deve ser visto e trabalhado, muito mais que apenas “cobertura visual”. O figurino é a apresentação da personagem, é um elemento que fala, mesmo com o ator em silêncio. Sendo também provocador de estética e de metodologia, devendo ser experimentado também como acionador da cena.

Concluo essa monografia, levando, para minha experiência, um longo processo verticalizado de pesquisa de etapas de criação, do qual sistematizei passo-a-passo cada ação. No entanto, por sua efemeridade, pode nunca se concretizar como metodologia, tanto na utilização com outros ou comigo mesmo em outro momento. Todos os processos são únicos.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BERTHOLD, M. **História Mundial do Teatro**. Perspectiva: São Paulo, 2004.
- BONDÍÁ, Larrosa. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. Barcelona- 2002
- BONFITTO, Matteo. **O ator compositor**. Editora Perspectiva. São Paulo. 2013.
- CUNHA, Antônio Geraldo da. **Dicionário Etimológico Nova Fronteira da Língua portuguesa**. 2ª ed. 8ª impressão. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1997.
- DUNCAN, E. Corpo e Personagem. In: CASTILHO, K. GALVÃO, D. (org.). **A Moda do Corpo, o Corpo da Moda**. São Paulo: Esfera, 2002
- EISENSTEIN, Sergei. **O Sentido do Filme**. Tradução Teresa Ottoni. Editora Zahar. Rio de Janeiro . 1947.
- \_\_\_\_\_. **A Forma do Filme**. Tradução Teresa Ottoni. Editora Zahar. Rio de Janeiro. 1949.
- FÉRAL, Josette. **Além dos Limites**. São Paulo. Editora Perspectiva. 2015
- GLUSBERG, Jorge. **A arte da performance**. São Paulo: ED. Perspectiva, 1987.
- HASEMAN, Brad. **A Manifesto for Performative Research. International Australia Incorporating Culture and Policy**. theme issue “Practice-led Research” (no. 118):pp. 98-106. Tradução para o português: Marcello Amalfi. 2006
- HOLT, M. **Costume and Make-up**. London: Phaidon, 2001
- MANTOVANI, A. **Cenografia**. São Paulo: Ática, 1989.
- MEDEIROS, Maria Beatriz de. **Aistheses/; estética, educação e comunidades**. Chapecó: Ed. Argos, 2005.
- MUNIZ, Rosane. **Vestindo os nus – o figurino em cena**. Senac Rio. 1968
- PAIVA, Sônia. **Encenação- percurso pela criação, planejamento e produção teatral**. Universidade de Brasília. 2011.
- PEDROSA, Israel. **O Universo da Cor**. Editora Senac. 2003
- PERITO; REICH. **A criação do figurino no teatro**. Artigo disponível em : [http://www.coloquiomoda.com.br/anais\\_ant/anais/8-Coloquio-de-Moda\\_2012/GT09/POSTER/102328\\_A\\_Criacao\\_do\\_Figurino\\_no\\_Teatro.pdf](http://www.coloquiomoda.com.br/anais_ant/anais/8-Coloquio-de-Moda_2012/GT09/POSTER/102328_A_Criacao_do_Figurino_no_Teatro.pdf) Acessado em 31 de outubro. 2012
- ROUBINE, J. J. **A Linguagem da Encenação Teatral**. Rio de Janeiro: ZAHAR, 1998.
- SANTOS, Cyntia Carla Cunha. **Livros de Lilith; Processos de construção de um corpo performático**. Brasília. Ed. UnB. 2008.

SEIVEWRIGHT, Simon. **Pesquisa e Design**. Ed. Bookman. Porte Alegre. 2009.

STANISLAVSKI, K. **A Construção da Personagem**. 4.ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1983.

UDALE, Jenny. **Tecidos e Moda**. Ed. Bookman. Porte Alegre, 2009.

# ANEXO